コナミに詳しいマニアに嬉しいゲーム紹介誌
KONAMISM
2000
SP
special
Cover Illustration Misato Mitsumi

コナミに詳しいマニアに嬉しいゲーム紹介誌
KONAMISM
KONAMIZM SPECIAL
2000
SP
special
Cover Illustration Misato Mitsumi

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
DOWN
CHECK
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
ARMOR
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

KONAMISMsp.

SHOT
DESTROY
LOCK
BEAM
ATTACK
LASER
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BREAK
...GET READY?

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
DOWN
CHECK
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
ARMOR
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

KONAMISMsp.

SHOT
DESTROY
LOCK
BEAM
ATTACK
LASER
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BREAK
... GET READY?

コナミズムスペシャル　もくじ

▽Konamism-Special/Foreword▽

■まえがきです。敗走に敗走を重ねたジオン軍が造ったザクタンクみたいな本になりました。もちろんタンク部分は俺のゲンコーですが。じゃあ他の人はザクか！？ゲストに失礼じゃ！じゃあガンタンク。余計ヒドいわ！じゃあ何タンクにすれば…。タンクは忘れろ！

■「なっ！飛び道具とは卑怯なり！」とか「バールのようなものでこじ開けられたり」とか、不気味な活動に終始していたコナミズムなんですが皆さんはいかがお過ごしですか？

■総集編とかいいつつ、感熱紙が死んでて天に召されたり、トラブルに巻き込まれてバラバラにされた怨恨原稿とかがあって全収録はかないませんでしたが、暗黒街からの追っ手を振り切りつつ編集しました。４年に渡る全国ツアーの足跡とロック魂は伝わるかと。

■ちなみに、現在の編集状況としては、がけっぷちに片手でしがみつきながら「ヘイダーリン、こんなことなら真面目にダイエットしとくんだったよ」とか言ってる感じで。Ｂ級ムービー？

■あぁ、俺には戦闘機乗りの資格がないんだ！アイハバドリィ～ム！…何だかよくわかりませんですな。

■といったわけでコナミズムなんですが、コピー本サークルの誇りを持って生きていけなくなりました。まぁ、すでに「へんじがない。ただのしかばねのようだ」といった方向で検討を重ねていたので、政治的駆け引きとかはいりません。再録といっても記念碑的なものは好きではないんで、過去は振り返らないゼ！みたいな～。まいるぜ毎日へこむぜ編集～♪ラップだｙｏ！（ロック魂は？）

■それではぜんぜんまえがきらしくないですがこの辺で。藤原竜でした。

表紙／裏表紙イラスト
みつみ美里

KONAMISM 2号表紙 1997年12月発行

Vol.1 表紙はみつみ美里の裏工作により消失(笑)。
コナミ色が一番濃かったのはこの号。
Vol.2 は続編モノっつーテーマ。
この時点ですでにコナミじゃない原稿を書いている俺。
ダメじゃん。

KONAMISM COVER COLLECTION 1

NEXT TO 藤原竜 'S PAGE ▶▶▶

特集　悪魔城ドラキュラ

<ＭＳＸ版とファミコン版の道のり>

　悪魔城ドラキュラというゲームが初めてファミコンに登場したのは‘８６年９月のことです。その当時、コナミは新しいマシンをどう使うかということを模索していた時期で、ファミコンでは新しい周辺機器であるディスクシステム、ＭＳＸでは上位機種となるＭＳＸ2でそれぞれ「悪魔城ドラキュラ」のタイトルを冠したソフトを開発していました。
　先に発売されたファミコン版は、その高い完成度と難度で話題を呼びました。アクション性や鞭という新しい概念での遠隔攻撃もさる事ながら、以後のシリーズの方向性を決定付けることになる世界観や心地よいＢＧＭなどで、かなりの高評価を獲得したようです。現在も基本となっているハートとサブウェポン関係や独特の雰囲気は未だに色褪せていませんし、敵キャラ一人一人を俳優が演じることになっているエンディングでのキャストロールは映画の観終わった後のようなちょっと寂しい、でもこのゲームの幕切れには相応しいものだったように思います。その後、ファンの要望が多かったのでしょう、難度調節が可能になったカートリッジ版も発売されました。
　さて、開発は早かったようですが、発売がファミコン版に遅れること一ヶ月、遂にコナミのＭＳＸ２専用ソフト第一弾としてＭＳＸ版がリリースされました。ゲーム内容はと言いますと、ほぼファミコンと同じ……と思いきや、ゼルダの伝説のような１画面固定のアクションで、アイテムを宝箱などからゲットしながら先へ進む謎解きの要素が多いものでした。ホワイトキーを取らないと次の面につながる扉が開かないので、一生懸命壁を鞭で叩いて探したりしていました。爽快感があまり無いのと、ＭＳＸ２というマシンそのものが普及していなかったという面もあり、ファミコンほどの注目はされませんでしたが、今も根強いファンがたくさんいるようです。ラストのボスの倒し方は知らないとかなり終わってました。

<失敗から更なる飛躍へ>

　その後しばらくして、ディスクシステムで待望の「ドラキュラⅡ呪いの封印」が発売！となるハズでしたが、何故かシステムはＲＰＧ色の濃いものになってしまいました。しかも、ＭＳＸ版とは違い、人との会話や街から街への移動などで、魅力の一つである「戦士が単身ドラキュラに挑む」というイメージが崩れてしまいました。それでもゲームそのものは良くできていたし、何より音楽は前二作に勝るとも劣らない出来でした。しかし、不評のほうが多く、結果としてそれほどヒットしませんでした。
　同じ頃、アーケードでも「悪魔城ドラキュラ」という、ファミコンを基に作られたオリジナルが稼動していました。ですが、こちらもそう大きな話題とはなりませんでした。一番大きな要因は「死にやすいこと」でしょう。体力メーターのみになったのもそうですが、覚えないと何度も同じ所で死ぬという学習形な上にトラップも多く、１００円分遊べないという不満が、くり返し何度でも遊べる家庭用との違いとなってしまいました。ただ、グラフィックやサウンドは当時のゲームセンターの中ではひときわ目を引くものでした。
　ファミコンの「2」とアーケード版があまり好評でなかったのをバネに作られた、そんなことを思わせるのがファミコンでの最後のシリーズ作品となった「悪魔城伝説」です。なぜ「ドラキュラ」の文字をはずしたのか筆者は知りませんが、以前のものと差別化を図るためと思われます。事実、システムの大部分はファミコンの初作を踏襲してはいますが、進行ルートの選択、仲間の存在と使用キャラ変更による多面的な攻略性、新作の名を汚す

ことのない多くのトラップ、コナミ製のカスタムチップによる音楽の素晴らしさ、そしてあの悪魔城の持つ独特の空気……。全て前作を遥かに超えていました。プレイヤーキャラの追加により、作品の持っていた「孤独な戦い」というイメージは消えてしまいましたが、それにも増して演出の巧みさやラストシーンでの種明かしなどが最高にゲームを盛り上げてくれました。キャラの魅力について語るなら、ベルモンド一族の血の宿命に従い単身ドラキュラに挑むラルフと、時計塔に身を潜めている盗賊グラント、ドラキュラと人の間に生まれながらその父に牙をむくアルカード、そしてラルフと同じドラキュラ封印の使命を受けたサイファ。この三人のうち一人と協力し（望まなければ単身で）ドラキュラを滅ぼす。普通の人生を歩むことのできなかった人達の悲哀や焦燥がゲーム内で上手く表現されていたことも、当時のマシンの表現力を考えれば凄いものです。ただ、残念だったのは難度がファミコンにしては高すぎて、初心者には厳しかった点です。

＜多方向の進化＞

この後、ゲームボーイでの作品「ドラキュラ伝説」「同Ⅱ」と、スーパーファミコン版の「悪魔城ドラキュラ」が発売され（ドラキュラ伝説は悪魔城伝説より先になりますが）、全てが概ね好評だったようです。この辺りはまだ入手が容易で有名でもあるので詳しくは説明しませんが、どれもファミコンの「Ｉ」を踏襲した内容だったことを書いておきます。

スーパーファミコン版などの売れ行きが良かったこともあって、ここで新ドラキュラチームが発足しました。Ｘ６８０００パソコン（以下Ｘ６８Ｋ）のチーム、ＰＣエンジンＣＤロム[2]（以下ＰＣ）のチーム、メガドライブチームの３つです。タイトルはそれぞれ「悪魔城ドラキュラ」「悪魔城ドラキュラＸ～血の輪廻＜ロンド＞～」「バンパイヤキラー」となり、順に移植作、続編、外伝の位置づけがなされていました。

Ｘ６８Ｋ版はファミコンの「Ｉ」をベースに、パソコンならではの高い解像度による細かいドット表現を加えた、シリーズでも屈指の出来となりました。巨大な女神の彫像が流す紅い涙、画面いっぱいに映し出される時計塔の文字盤、砕け散る礼拝堂のステンドグラスや燃え上がる城内……。グラフィックにおいてはこれ以上ないくらいの渾身の移植作となりました。ある意味、ここでファミコン版の「Ｉ」が完成されたといっても過言ではないかもしれません。音楽や効果音に関しても、内臓音源のみならずＭＩＤＩ音源にも対応し、旧作からのリメイクや新曲もありファンを納得させられるもので、さらにコンシューマーでは倫理問題上描くことの難しかったシーンも可能になり、恐怖感や緊迫感を盛り上げる手助けにもなっています。

そしてＸ６８Ｋ版の出来が素晴らしかったにも関わらず、その後発売されたＰＣ版も十分驚かせてくれました。こちらは本当の意味での新作で、今まではあえて行われなかったシステムのさまざまな変更が施されていました。例えば、今までの殆どのシステムはサブウェポンを一度取ってしまうと前に持っていたアイテムは無くなってしまったのですが、この作品では自分のすぐそばに手持ちのアイテムが落ちて取り直すことができます。他にも鞭のパワーアップの廃止、アイテムクラッシュと呼ばれるハート大量消費の必殺技、バク転やスライディング、隠し通路を見つけることによって進むことができるようになる裏面、要所で流れるアニメーション等々……。操作性の向上はもちろん、＄袋を集めることで見られるボスの倒し方のデモなどは初心者からヘビーユーザーまで楽しんでもらおうという開発陣のこだわりが見えます。

また、主人公リヒターの恋人や幼い少女のヴァンパイアキラー・マリア（声を当てているのはときメモ朝日奈夕子役の鉄炮塚葉子さんだ！）といった女性キャラが多かったのも

特色の一つでした。硬派なドラキュラファンはマリアが使用可能になったりアニメーションがあるのが不満だという部分があったと思いますが、自分としては世界観やイメージの広がりがあって好感が持てます。ＣＤによる音楽も新曲が少ないという点を除けば、新たなドラキュラ世界の息吹を感じさせてくれました。余談になりますが、看板を読むと出る「オルジバノマチ」などのカタカナ文字は「ドラキュラⅡ」と同じもので、１面の炎に包まれた街も「Ⅱ」とそっくりです。渡し守も「Ⅱ」の人と同一人物みたいです。それとも渡し守の宿命を背負った子孫？……話を戻して。
　そしてメガドライブ版です。これは外伝という話の流れのためか、主人公にベルモンドの名前をあえて冠せず、その血を受け継ぐジョニー・モリス、恋人を吸血鬼にされ復讐に燃えるエリック・リカードの二人が主人公となっています。時代設定や世界背景も今までと大きく変わり、２０世紀初頭の西欧を舞台とし、女ヴァンパイアを倒す（もちろんドラキュラも最後に登場しますが）という目的になっています。今までは閉鎖された城内が戦いのメインであったのに対し、ルーマニア・ドイツ・フランス・イタリアとかなり変化に富んでいます。また、演出やトラップの面でも他機種ではありえなかった（思い付かなかった？）ものが多く見受けられます。特に最終面の天地逆転にはかなりびっくりしました。
　このように３作品全てにドラキュラシリーズに対する開発陣の思い入れが感じられました。惜しむらくは、上記３つの機種が衰退していたことです。もう少し発表が早ければ大きな話題になったであろう作品なだけに、非常に残念です。

＜そして新世代へ＞
「悪魔城ドラキュラＸＸ」は、ＰＣ版のスーパーファミコン移植作です。容量の関係で、ＰＣ版と比べるとかなり見劣りします。操作性もあまりよろしくない気がしますが、この辺りは個人的な好みになるかもしれません。正直、環境が整うならＰＣ版をプレイしてほしいです。ただ、音楽のクオリティはハンパじゃなく凄いです。元がＣＤ音源なのにここまでエミュレートされると脱帽します。何でサウンドテストが無いんだろう……。
「悪魔城ドラキュラＸ～月下の夜想曲～」(ＰＳ版／サターン版)は、メトロイドとクリソツなシステムになっててひっくり返りそうになりましたが、ゲームとしての完成度はシリーズ中最高峰です。主人公をドラキュラの息子・アルカードにしたことによって、アイテムや魔法、変身など非常に自由度が高くなりました。レベル制の導入により、初心者でもレベルを上げてアイテムを多く持っていけばクリアができるというのも間口を広げるいい結果になったのでは？と思います。物語性もサブキャラがたくさん増えたことによって厚みを増しています。関係ない話ですが、個人的にはお姉さん声をしてる時の横山智佐さんのファンなので（例・ガンダムWのノイン…え？わからん？）大人になったマリアはかなりお気に入りです。
「悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲～」ではソニアというベルモンド家の始祖となる少女が主人公になり、精霊力とでもいうのか、「ソウルウェポン」が使用できます。

　最後に、ドラキュラシリーズは決して斬新ではありません。ですが、それにも増して魅力あふれるキャラや世界観と爽快なアクションで、他のゲームにはない味わいを感じさせてくれます。知っていた人も、知らなかった人も、これを読んで興味を持ち、新たにプレイしてもらえたらうれしいです。

文責・藤原　竜

続編モノ……好きですか？

今回のテーマは続編モノなんですが、もちろん個人では全てのゲームをとりあげられるワケもないので、アーケードゲームとして初作が発表され続編が家庭用オンリーになったゲームが「果たしていいゲームになり得たのか？」という観点で書きたいと思います。意外と数、ありそうなんですが、どうでしょうね。では、駄文ですが少々おつきあい下さいませ。

文責・藤原竜

注　略称の見方…ＦＣ（Ｄ）／ファミリーコンピュータ（ディスクシステム）
ＰＣＥ（ＣＤ）／ＰＣエンジン（ＣＤロムロム）
ＳＦＣ／スーパーファミコン
ＭＤ／メガドライブ　ＰＳ／プレイステーション

評価点　…藤原竜による評価点。★が２点／☆が１点。１０点満点。
プレイしていない、もしくは画面写真・資料等しか見ていない場合はそれぞれ未プレイ、未見と表記。

－アイレム編－

【Ｒ－ＴＹＰＥⅢ】ＳＦＣ／シューティング
復活の鼓動、「Ｒ－９」
珍しく、アーケードを初作に持ちながら家庭用でもそれに劣らず完成度がずば抜けていた良作。ゲームはフォースと呼ばれる攻撃用ポッドを駆使して全６ステージを戦うという至ってオーソドックスなもの。驚くべきはそのキャラクターと演出で、ステージが進むにつれて、いわゆる「Ｒ－ＴＹＰＥ」っぽさが随所に見られるようになる。また、家庭用らしくフォースの種類を選べたりと何度でも遊べる作りになっている。ＡＣのⅠ・Ⅱに（別にＬＥＯでもいいけど）ハマっていた人は是非一度プレイしてもらいたい作品。／★★★★

その他のアイレム作品
【イメージファイトⅡ】ＰＣＥ（ＣＤ）／シューティング
ＡＣ版はいろいろ話題になったソフト。機体前面につくパーツとサイド・バックに付くポッドをうまく使わないと１面すらクリアがおぼつかないムズいシューティング。音楽が前作のアレンジになっていてＣＤ－ＤＡによる演奏がいい感じ。／★★★

【ぐっすんぱらだいす】ＰＳ／アクション
パズル性が皆無になって、アクション性が増した。タイトーの「バブルボブル」チックな見た目になってます。「へんたいモード」も相変わらず。そして「えみり」も相変わらず。／★★☆

【スパルタンＸ２】ＦＣ／格闘アクション
ジャッキーチェンの映画が元になっていた前作に変わり、今回はゲームオリジナル。演出やグラフィックがＦＣらしくもあり、泣けてくる。／未見

【大工の源さん２～赤毛のダンの逆襲～】ＦＣ／アクション
　いまやパチンコの液晶画面の方がおなじみになりつつあるハンマーぶったたきアクション。アイレムらしい緻密で濃い画面は、さすがにコミカルなゲームのため。なりを潜めている。他にＳＦＣの「がんばれ大工の源さん」もある。／★☆

－カプコン編－

【ファイナルファイト２】ＳＦＣ／格闘アクション
　燃えろ市長！他２名は旅行中です（笑）
　と、いうわけでジェシカと旅に出かけたコーディー＆修行に出かけたガイは今回お休みで、ガイの師匠である源柳斎の娘マキと市長の家の居候カルロス・宮本が助っ人。また、ＳＦＣ版ではハガーのパイルドライバーがスクリューに変更されていたり、前作の移植に際して削られていたロレントが登場していたりと前作を知らなくても、もちろん知っていればそれ以上に楽しめる作品。今プレイすると、やっぱり古くささが気になる。他にこの作品の続編になる「ＦＦタフ」も有。ちなみに、カプコンのＳＦＣの音色（おんしょく）って最低だと思うんですけど、どうすか？／★★★☆

その他のカプコン作品
【超魔界村】ＳＦＣ／アクション
　ＡＣ「大魔界村」の続編。何度さらわれれば気が済むんだあの姫様。それはまあいいとして、大きな変更点としては上打ち下打ちが廃止、２段ジャンプの追加など。難度は非常に高い。それと、上にも書いたが相変わらずＳＦＣの音色が……。『レッドアリーマー』シリーズと『謎魔界村』は別もんです。／★★☆

－コナミ編－

【グラディウス外伝】ＰＳ／シューティング
　語られることのなかった。新たなグラディウス神話…
　ＰＳオリジナルとして制作されたグラディウスシリーズ最新作。開発者によると、ＭＳＸ版はＡＣと直接関係ないそうなので、初のＡＣ以外のシリーズ作となる。システム的に大きく変わったのは、パワーアップの順を自由に入れ替えられる「ゲージエディット」。さらに、ビックバイパーやロードブリティッシュを含む全４機種から好みの機体を選ぶ形になった。ラスボスの演出は、今までのシリーズをプレイしてきた人間にとっては思い入れがある分感動もひとしおだが、改めて「Ⅲ」までのデザインセンスがずば抜けていたと感じる。それに比べると「っぽさ」の足りない今回のデザインは「？」／★★★★

その他のコナミ作品
【魂斗羅スピリッツ】ＳＦＣ／アクションシューティング
　ＡＣ「スーパー魂斗羅」の続編。見下ろし型のステージが加わったのが大きな変更点。エイリアンや背景はさすがにセンスがいい。ＭＤの「魂斗羅ザハードコア」も出来が良くおすすめ。／★★★

【ツインビーシリーズ】ＦＣ（Ｄ）他／シューティング
ＡＣ「ツインビー」と「出たな！ツインビー」の間に、コンシューマーで勝手に（ってこたあないが）シリーズ展開していた。続編としては微妙なところだが、「もえろツインビー」（ＦＣ（Ｄ））、「ツインビー３」（ＦＣ）、「Ｐｏｐ'ｎツインビー」（ＳＦＣ）、「ツインビーだ！」（ＧＢ）等がある。／★☆（もえろツインビー）

―セガ編―

【ザ・スーパー忍】ＭＤ／アクション
―*Ｌｉｋｅ ａ Ｗｉｎｄ*―
ＡＣ「忍」の続編、と自分の持っている資料には載っているので掲載した。システムはほぼオリジナルと一緒。ただ世界観が異常なまでに作り込まれている。筆者の忍者好きを差し引いてもかなりのデキ。…そしてこのゲームを語るのに欠かせないのが音楽。個人的には中期の古代サウンドの最高傑作と評されてしかるべきだと思うんだが…。ＭＤの（かなり）初期であの音を作られちゃあ脱帽するしか。続編の音楽が変わってしまって非常に残念。そういえば、初期出荷バージョンにいたゴ×ラやバット×ンは再出荷バージョンではいなくなってしまった（海外バージョンと同じものになった）が、筆者はそっちは見たことありません。／★★★☆

その他のセガ作品
【ＯｕｔＲｕｎ２０１９】ＭＤ／レース／シムス・販売
これ続編じゃねぇ～！（笑）ＡＣの「アウトラン」とＡＣ最新作「アウトランナーズ」をやった人が怒るよ、マジで。こんなタイトル付けるなって。操作感覚も悪いしなぁ。もう少し家庭用ならではの部分がほしかったし、いろんな意味で中途半端。設定はなかなかなのに生かしきってない。／★☆

【コットン１００％】ＳＦＣ／シューティング／データムポリスター・販売
ＡＣで『２』が出たおちゃらけメルヘンシューティング。難易度はなかなかで、家庭用にしては良くできている。シリーズファン向けのサービスも、音声、ビジュアルともにＯＫ。３Ｄの『パノラマコットン』（ＭＤ）もある。／★★★

【ゴールデンアックスⅡ】ＭＤ／格闘アクション
見た感じ、あの「らしさ」がかなり表現されてる。このシリーズが好きなディープなメガドライバー、結構いるんじゃないかなぁ。筆者はＭＤ『Ⅲ』と元祖ＡＣ版をよくやってた。『デュエル』は×だったけど。ゲームギアの『伝説』も×。／★★☆

【コラムスⅢ】ＭＤ／パズル
ＭＤ版オリジナル続編。この作品、いじってもいじらなくても変わらないと思うが。ＡＣ版「'９７」が好調なのは、リピーターもそうだが新規のお客がわかりやすいゲームを求めてるからだと思う。特にパズルは１作目が命。続編は操作性とグラフィック、それと音楽だけいじってればいい。／★★★

【スーパーファンタジーゾーン】ＭＤ／シューティング／サン電子・販売
続編はこうでなくっちゃ。ＡＣよりもカラフルに、音楽は華やかに、操作性はよりなめらかに。あえて苦言を呈すなら、ＡＣ『Ⅱ』と同じく、敵デザインがイメージにそぐわない。もっとオモチャっぽくてもいいのでは？／★★★☆

【スペースハリアーⅡ】ＭＤ／シューティング
謎の宇宙人！以上！っていうか（笑）。大型もの、しかも操作がアナログなものを家庭用で出すには無理がある。臨場感がまったく違うわけだから。と、いうわけで単なる３Ｄシューに成り下がっている。敵デザインは奇妙でいいんだけどね。／★★

【モンスターワールドシリーズ】ＭＤ他／アクションＲＰＧ
このシリーズ、ワンダーボーイシリーズの１編だったが、タイトルが変なのだ。順にＡＣ『ワンダーボーイ（以下ＷＢ）』、ＡＣ『ＷＢⅡモンスターランド』、ＡＣ『ＷＢⅢモンスターレア』、ゲームギア『モンスターワールドⅡ・ドラゴンの罠』、ＭＤ『ＷＢⅤモンスターワールドⅢ』……モンスターワールドってどこ？ＡＣとかセガＭａｒｋⅢで出てたの？でもそしたらＷＢのタイトル、数合わないよ？どーなってるのか誰か教えて！／★★★（ＷＢⅤモンスターワールドⅢ）

ータイトー編ー

【ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～】ＳＦＣ／格闘アクション
ファイナルファイトになって再登場！…あれ？
と、見出しには書いてあるが、なかなかどうしていいゲームに仕上がっている。ＡＣ版のウリの１つだった「３画面」が使えないから、遠距離攻撃に欠かせなかった苦無がもちろん不要になり、接近戦が多くなるためアクションパターンを増やし……ＡＣのイメージをうまく消化しつつ、新しいシステムをうまく取り入れた数少ない好例。本家タイトーが作ってないのに、開発元が前作を理解していたみたいで、納得できるイメージでまとまっている。ただ、これは続編という視点からの話で、ファイナルファイトの亜流という見方も当然できるし、そうすると奥行きがない等々の欠点はでてくる。しかしこれは「ニンジャウォーリアーズ」の続編である。だから、これでいいのだろう。音楽もまあまあ聴けるレベルだし。／★★★

その他のタイトー作品
【奇々怪界シリーズ】ＳＦＣ他／アクションシューティング／ナツメ・販売（ＳＦＣ）
このソフトも謎である。ディスクシステムの『怒涛編』はリメイクとしても、ＳＦＣの『月夜草子』が、ＳＦＣの『謎の黒マント』の続編だって事は……ＡＣは無視！？頼むからメーカーさんは情報をもっと出して…っつーか、商品としてじゃなく作品としてわかるようにしてほしい。でも無理だろな。／★★☆（月夜草子）

【ダライアス・ツイン】ＳＦＣ／シューティング
タイトーの家庭用オリジナル作品にはＡＣほどのパワーがない。おそらく多くを下請けが作ってるせいだと思うが、ツインも当然ＳＦＣ初期ということを差し引いてもひどい。『ダ

ライアスフォース』も多少の差こそあれどもほぼ同様、内容は…言わずもがな、でしょう。ファンは絶対に手を出してはならない、反面教師的ソフト。／★

【ドンドコドン２】ＦＣ／アクション
　さすがに「バブルボブル」「ニュージーランドストーリー」「ミズバク大冒険」等のコミカルアクションのタイトー。ＦＣなのにいい出来。意外と遊べるので前作が好きならやってみてもいいかな？ただ、音楽が……。／★★

－ナムコ編－

【源平討魔伝　巻ノ弐】ＰＣＥ／アクション
　復讐、未ダ成就セズ……
　前作で１番インパクトのあったＢＩＧモードのみにはなったものの、独特の雰囲気や「殺して進ぜよう！」などのＡＣ版当時流行りまくったボイスは今作でも健在。また、キャラがＡＣ版のＢＩＧモードより若干小さくなって評価が分かれそうだが、そのかわりアクション性が増して展開が激しくなった。惜しむらくは難度が高いことと、前作で高評価を受けたＢＧＭが今回は聴きごたえに欠けること。「名無子」に見覚えのある人は１度プレイを。「ナムコアンソロジー」でリメイク希望。／★★★☆

その他のナムコ作品
【カイの冒険】ＦＣ／アクションパズル
　ＡＣ『イシターの復活』のあとに発表された、『ドルアーガの塔』以前の話（ややこしい）。このシリーズ、キャラクターと世界観以外まったく別システムを採用している。ゆえに、ドルアーガ世界のファンはともかく、前作、前々作のシステムのファンは敬遠すべき。／★★

【ザ　ブルークリスタルロッド】ＳＦＣ／アドベンチャー
　で、こちらはＡＣ『イシターの復活』の続編。ドルアーガが善人になったり、ギルが魔王になったりする膨大なエンディングが特徴。これも世界観を愛する（またはキャラを愛する）人向け。／★★☆

【スーパーゼビウス　ガンプの謎】ＦＣ／シューティング
　ゼビウスに謎解きが加わった、と聞くと何かプレイしたくなくなるが、どっこいけっこう頑張っている。世界設定はちょっと希薄。／★★☆

【スプラッターハウスＰＡＲＴ２】ＭＤ／アクション
　ＭＤでシリーズ化したＡＣ『スプラッターハウス』の続編。まさに「ジェイソンは〜」のノリである。ナタの「カコーン！」といういい音は聞けないものの、ゲーム的、演出的にはかなり高い水準にある。『ファイナルファイト』のような格闘系になった『ＰＡＲＴ３』は更に演出に磨きがかかっている。／★★★

【ゼビウス　ファードラウト伝説】ＰＣＥ／シューティング
　こちらは上記の『ガンプ』とは逆に、設定に重きを置いていて、パワーアップもかなり控

え目。敵デザインが秀逸で、ＡＣ『ゼビウス』の神秘性を理解してる人はやってみるといいかも。「アレスタ」「ザナック」でおなじみのコンパイル制作。／★★★

【ドラゴンスピリット新たなる伝説】ＦＣ／シューティング
ＡＣ『ドラゴンスピリット』の直接の続編。前主人公アムルの息子が妹を助けにいくというストーリー。ＦＣではやはりあの格好よさは表現できなかったようだ。音楽はかなり頑張っているが。ＡＣ『ドラゴンセイバー』の方は○。／★★

【ハロー！パックマン】ＳＦＣ／アクション
どっちかというとあどべんちゃー？しみゅれーしょん？よくわからないジャンルのゲーム。当然ドットは食わない。『パックマン』とこれは比べられないよなー。『パックランド』の雰囲気と同じ、といえばわかりやすいかも。もう１作の『パックインタイム』はドットを食べます。／★★★☆

【ファイナルブラスター】ＰＣＥ／シューティング
『ボスコニアン』の遠縁にあたる。…というか『ボスコニアン』の続編ということになっている『ブラストオフ』の続編。『ブラストオフ』もそうだったのだが、『ボスコニアン』の面影はまったくない、単なる縦シューになっている。「設定だけ続編」の典型。／★★

【マッピーランド】ＦＣ／アクション
マッピーが行く世界漫遊記みたいなノリ。任天堂の『ドンキーコングＪＲ』みたいなステージがあるのは解せない。『マッピーキッズ』というのもあるが、こっちは確か対戦可能。ＡＣ『ホッピングマッピー』よりはマッピーらしい。／★★

－Ｏｔｈｅｒｓ－

【くにおくんシリーズ】ＦＣ他／いろいろ／テクノスジャパン・販売
すでに１作目のダークでいかにもな不良の雰囲気は微塵もなし。たしかＡＣでは『熱血硬派くにおくん』と『ドッジボール部』しか出ていないので、『サッカー』や『運動会』や『時代劇』や『おでん』は全部コンシューマーオリジナル。全部フォロー？やらない。／★★（サッカー編）

【クロスソードⅡ】ＮＥＯ－ＣＤ／アクションＲＰＧ／ＡＤＫ・販売
前作は難易度の高さと美しいグラフィックで話題になったゲーム。しかし、ネオジオＣＤオンリーになってしまったせいか、あまり話を聞かない。かくいう私も店頭でじっくり見ただけ。これの為だけにハードは買えないよなぁ。／未プレイ
（追記）1999年12月ごろ購入。前作が好きならやってみてもいいかも。／★★★

【スーパースターフォース】ＦＣ／アクションシューティング／テクモ・販売
これは『名前だけ続編』の典型。面白くないわけではないが、流れを断ち切るワープや買い物、見下ろし型のアクションシーンはちょっと…。今では絶対に許されないパターンだろう。グラフィック、音楽はＧｏｏｄ。／★★

【スーパーマリオブラザーズ】ＦＣ／アクション／任天堂・販売
すいません、シャレで１本。これをＡＣ『マリオブラザーズ』の続編ゆーたら『スーパードンキーコング』もそうだとか大変なことに。勿論やりません。／★★★★

【ソロモンの鍵２】ＦＣ／アクションパズル／テクモ・販売
今度は氷の魔法を駆使して炎を消すようになっている。それだけ。システム的には前作の方が良かった。パズルは基本的に目標は希薄な方がいいのでは？／★☆

【テラクレスタⅡ】ＰＣＥ／シューティング／日本物産・販売
うーん、ＡＣ『テラクレスタ』とほとんど変わらず。新鮮味まるで無し。音楽は好みだけど、音に厚みがないね、ＰＣエンジンは。ゲームとしてはサターンで発売された『テラクレスタ３Ｄ』よりはテラクレスタしてる。／★★

【ファイターズヒストリー溝口危機一髪】ＳＦＣ／対戦格闘／データイースト・販売
チェルノブが登場するだけでもうお腹一杯ってカンジ？男なら黙ってタイガーバズーカと赤城山ミサイルの撃ち合いでしょう。個人的には『ＦＨ』の続編というよりはデコ版「ＫＯＦ」。／★★★

一応、ほとんどフォローはしたつもりですが、キャラが増えただけの格闘ゲームなどはタイトル違いでも「移植」扱いしてます。また、移植された家庭用をベースに続編が出ているものも（例・飛竜の拳）一部を除いて省いています。

最後に、家庭用（初作）からアーケードへ逆移植されたゲームを少し。

ＦＣ「ワルキューレの冒険」～ＡＣ「ワルキューレの伝説」／ナムコ
ＦＣ「ファミリースタジアム」～ＡＣ「ワールドスタジアム」／ナムコ
ＦＣ「ボンバーマン」～ＡＣ「ボンバーマンワールド」／ハドソン
ＦＣ「悪魔城ドラキュラ」～ＡＣ「悪魔城ドラキュラ」／コナミ
ＦＣ「ロックマン」～ＡＣ「ロックマン　ザ・パワーバトル」／カプコン
ＭＤ「サンダーフォースⅢ」～ＡＣ「サンダーフォースＡＣ」／テクノソフト
ＰＳ「闘神伝」～ＡＣ「闘神伝２」／タカラ

オフセット版に寄せて（その１）。
さすがに 1997 年 12 月時点での原稿なので、古いどころの話じゃないですね。「コラムス‘９７」や「テラクレスタ３Ｄ」が『最近』発売されたとか書いてあったりして、クラクラします。
当時の原稿そのままを収録するのは忍びないので、上記のほかにもチョコチョコと直してます。コピー誌をお持ちの方は見比べ……ないでね（笑）。
フリートークもあったんですが、ページの都合上カット。ゲームは操作性が全て！といったことを立証する為に１ｐ使って力説してました。今でもへっぽこインターフェースを「味のある操作性だ」とか言ってます。皮肉屋さん。

試験に出ない
『デュプリケーター』購入講座

編・著　藤原竜

◇はじめに◇

　みなさんこんにちは。今日も元気に『悪魔城ドラキュラＸ－月下の夜想曲－』をたしなんでいらっしゃるかと存じます。え、持ってない？いけませんねー、今すぐ買ってらっしゃい、ＰＳ版でもＳＳ版でもいいから。さて、本日はいかに~~原稿をでっち上げるか~~「デュプリケーター」を購入するか、これを書いてみたいと思います。知っての通り、デュプリケーターは大変高価で、エンディングを見た時点でその金額に達している人は９９．９％いらっしゃらないでしょう。市販の攻略本にもお金の貯めかたが書いてないので、お困りになった方も大勢いらっしゃるかと思います。そこで、今回のこの講座では、いかに速く、効率よく、楽しくお金を貯められるか。そこにポイントを当ててお勉強します。ちなみにこの文はＳＳ版を基本として書いてあります。ＰＳユーザーの方は、タイミングが違うかもしれませんのでご了承ください。

そのいち　じゅんびをしよう

　まず、サターン互換機と「ドラキュラＸ」のソフトを用意しま（中略）。これでエンディング！ここまでは簡単ですね。でも本題はここから。いよいよ準備にとりかかります。

　準備をするのは以下の三つ。投剣「ヘブンズルーン」を１本、敵にダメージを与えられる盾（メディウサの盾 or ダークシールド）１つ、「エギルの兜」１つです。揃っていますか？ない方は以下を続けてお読みください。揃った方は「そのに」へと進んでください。

　さて、エギルの兜と盾は意外と簡単に手に入ると思います。問題はヘブンズルーンです。

　この剣は「ドードー」という鳥が落としていくのですが、世界に１匹しかいない、貴重な鳥です。ですからヘブンズルーンをゲットするのも容易ではありません。これを少しでも楽にする為に、「レアリング」を２つ装備して、殺しては画面切り替えと、面倒くさがらずに繰り返しましょう。ドードーは逆さ城入り口エリアの左端に近い部屋にいます。

　レアリングのある場所はベルゼブブの部屋近くと、図書館の主の真下です。お爺さんを「浮身のブーツ」できっかり１６回突き上げてあげましょう。

ヘブンズルーンは、レアリングを２つ装備していれば、運が悪くなければ１時間もかからずに入手できるでしょう。

そのに　ばしょをえらぼう

次に、お金がたくさん手に入る場所を探します。１０００ドルのある場所は２ヶ所、２０００ドルも２ヶ所です。一見、２０００ドルの方がいいかなーと思いがちですが、ちょっと待ってください。取り易い場所に２０００ドルがポンっと置いてあれば誰も苦労しません。それよりも、すばやく取ることも可能な１０００ドルにしましょう。

具体的にどこがいいかといいますと、闘技場エリアの左下、普通でしたら通ることすらままならないエリアです。この奥の１０００ドルを狙います。

そのさん　てきのはいちとたおしかたをおぼえよう

ここには右（入り口）から順に、ブレイズ・ノーヴィス×２、グレートアーマー×１、スケルトンガンマン×３、グレートアーマー×１、スケルトンガンマン×３という敵配置になっています。これをタイミングよく倒していくことで１ダメージも食らうこと無く１０００ドルをゲットできます。

アルカードの装備は「そのいち」で準備したもの。レアリングはそのまま２つ共つけていた方が好ましいです。ブレイズ・ノーヴィスは４００ドルをレアアイテムとして出すので、効率が更に上がります。

装備が出来たらいよいよ実践です。キーは基本的に左へ入れっぱなしです。入室直後、足場が微妙に傾斜しています。この傾斜した足場を通り過ぎる辺りまでは盾を構えています。そしてそこからおもむろにヘブンズルーンを一閃！これでブレイズ・ノーヴィス２匹と、たまにスケルトンガンマン１匹（画面端にちょこっと見える奴）は死んでくれます。ここで撃たれてしまったり、グレートアーマーにダメージが与えられなかったりするのはタイミングが悪い証拠。前後に少しずらすとよいでしょう。

ヘブンズルーンを振ったらすぐに盾を構え直します。そしてそのままグレートアーマーに特攻します。グレートアーマーがこれで死んでくれないのではレベルが低すぎます。少しレベルを上げてきましょう。

グレートアーマーが死んだらそのまま直進し、もう一匹のグレートアーマーの前に陣取るスケルトンガンマンをすべて盾で倒してしまいます。倒し終わったらすぐにヘブンズルーンを振り（これで後方のスケルトンガンマンも死んでくれます）盾を構え直し、グレートアーマーに突っ込み、１０００ドルをゲットします。

ゲットしたらそのままUターンして部屋から出ます。
ここまでのポイントをしっかり覚えましょう。

そのよん　さらにこうりつよくしよう

サターン版には、魔導器「神速の靴」というものがあります。これを使えばさらに速くできます。剣を振るタイミングなどはまったく一緒、そのままでOKです。入室してからダッシュするのではなく、ダッシュしながら部屋に入りましょう。方向転換する時にはキーをすぐ逆方向に入れれば、ダッシュしたまま向きが変わります。覚えておきましょう。

そのご　くりかえそう

完全にタイミングを覚えたら、実践です。ひたすら、５０００００ドル貯まるまで繰り返しましょう。速ければ1時間半ちょっとで貯まります。

おまけ　へぶんずるーんがないときは

もしもヘブンズルーンが見つからなかったり、面倒なのは嫌という人は、天井水脈エリアのほとんど右上端のあたりにある２０００ドルにしましょう。狼、バックダッシュ、コウモリの必殺技「ウイングスマッシュ」、神速の靴を使用して右端の部屋と往復します。距離が長く敵もほとんどいないので飽きてくるのが欠点ですが、比較的簡単に取ることができます。上の１０００ドルパターンよりも時間がかかるので、時間が有り余っている人には最適です。

おまけそのに　でゅぷりけーたーであそんでみよう

遊び方１　お食事券を片手に持ち、食べ物取り放題。
遊び方２　親父の威光を連射。
遊び方３　カプセルモンスター呼びまくり。
遊び方４　妖精か半妖精を呼び、生命の霊薬を使わせ「無敵モード」発動。

◇おわりに◇

どうでしたか？デュプリケーターは無事買えたでしょうか。買えたのなら筆者もページを~~穴埋めした~~費やした甲斐があったというものです。

◆オフセット版に寄せて（その２）。◆
まさに穴埋め(笑)。あ、コピー誌にあったイラストはカットしました。

My Best Games of the Yeah!!

ぶん・ふじわらりゅう

……おいおい、しょっぱなからタイトル間違ってますがな。「Ｙｅａｈ！！」って、こんな簡単なイヤーの綴り間違うあんたの方がよっぽどイヤだわ。

といった軽いボケはさておき。いつも無責任なレビューで非難バリバリのおいらが。さらに無責任に今年のベストゲームを勝手に決めてしまいます。批評じゃないんで、いつもの向きには不満かもしれませんが、たまにはオールドゲーマーじゃないオレもいいかな、と。

それでは、のーてんきにいってみよー！

ところで落合サン、オレってほら、**楽譜読めない**から～～～～～～～！（笑）

『機動戦士ガンダム　ギレンの野望』セガサターン略して**ガターン**

本のタイトルがコナミズムなのに、こんなゲームがトップを飾っていいんでしょうか？それよりもクリスマスの夜にこんなことやってる方がよっぽどいいのかってカンジですが。

で。ギレンの野望は機動戦士ガンダムの一年戦争をモチーフにした戦略級シミュレーションです。

「あえていおう**カス**であると」という。今のオレ様ちゃんにピッタリなセリフをギレン総統閣下がお話しになられないのはちょっぴり残念ですが、ゲームのシステムが某ビートマニア風にいうと「ｇｒｅａｔ」なので、よきかなよきかな。

あー、なんか横で「ラピュタ」やってやがるよ。どんどん原稿書く気が失せやがりますねコンチクショウ。龍の巣だ～～～～！って、おれの部屋の散らかり具合の方が龍の巣だっつーの。

それはまあいいとして。

で、どこまで書きましたっけ？あ。そうそう。**龍の巣**ね。

え。違う？ガンダム？そうだっけ？まあいいや。オイラのお気に入りのガトーが…なんかさっきから一人称がコロコロ変わってる気がしますが､いいんでしょうか？いいか別に。

で。ってさっきから「で」ばっかりや。バカですか？バカゆーな！話を元に戻すと、ガトーを大佐まで昇進させてゲルググ最終型に搭乗させると。そりゃーもう強くて泣きそうになりますねホントに。なんか文章がどんどん錯乱した精神病棟患者の年末日記みたいになってきているのでひとまずこの辺で。いやーそろそろ治療の甲斐あって殺人衝動が抑え

『メタルギアソリッド』プレイステーション

通称**メソ**……ゲフンゴフンッ。

プレイ感想は、すごくよく出来てるけど少し物足りないな～、と。個人的には。一番ストーリーの制限を受けない序盤ですら、プレイヤーに対するプレイスタイルの押し付け感が強すぎると思いました。

無茶＆ネタバレ承知で書きますけど、まずヘリポートから通風孔に潜り込むシーン。例えばあそこで帰ってくるリキッドスネークの身柄を拘束しようと画策したり（もちろん成功するとまずいんでフォローは必要ですが)、運搬用トラックのどこかに身を潜めて中に進入するのを待つとか。他の潜入方法をとれてもいいのでは？

ゲノム兵が遠くに見えてるソリッドを認識しない

というのは、もう「それやっちゃうとゲームとして成立しなくなる」という側面を持っているのでまだ許せるんですが、「ストーリーが成立しなくなるからゲーム内の行動を制限する」という考え方は納得できかねます。上記の部分はまさにそれで、やれる事がたくさんあるように見えて実は解決策が一つだけというのは「ゲーム」というより「映画」的な考え方です。昔は「容量の問題があるしね」とかいって自分を慰めてたんですが、むしろ最近のゲームの方がその傾向が強まってるのではないでしょうか。

なんて。古い**オタクゲーマー**である自分が語ると陰鬱な方向に話が進むので。ミーハーなもう一方の自分で話を続けると、「やった！アメリカでバカ売れ！日本でも 50万本突破！」

やっぱりこーゆーミリタリー関係のものでもいいものは売れるんだな～、特に日本でもこんな暗い雰囲気が全編に横溢な作品をきちんと評価する人はいるんだな～よかったよかった、と喜んでいるわけです。なんか「敵が倒せない、つらい、うっとうしい、イライラする」とかいう人もいるそうですが、「そんなコトゆう奴はバイオでもやっとけ」。いいすぎですか？

コンセプトが隠れるというゲームなので、確かにプレイ中に何度も待ちを要求されますけど、そこがこの「メソ」の魅力だと思う次第です。そーゆーのがいい人は是非！

ちなみに私の部隊番号は０６４５２番です。……特殊部隊のくせに隊員多いっスね。

『ビートマニア』プレイステーション＆アーケード

ハイソなもぐら叩き。それ以外に何をゆえと？んじゃー、「チェキナッ」とか**「ゲッ」**とかいうゲームってのは？伝達した情報に歪みが生じてる？あっそう。でも他に言いようがないでしょ、音楽がメインのゲームだし。それよりも専用コントローラのスクラッチの仕組みの方が気になって。発売日前日に手に入ったコントローラーを次の日にはもう**解体**してました。イケてますか？

『サンダーフォースⅤパーフェクトシステム』プレイステーション

これは書かなきゃ駄目でしょう！去年サターン版で狂ったようにプレイしてたのにまだやるかー！って自分にツッコミが入るくらいにやってます（現在進行形）。
元々サンダーフォースシリーズはⅡ（Ｘ６８０００）の頃からプレイしてますが、すげーお気に入りなんですわ。特にⅣ。

とりあえずサターン版との相違点を。キャラが全体的に小さいかわり、サターン版よりキャラの発色は綺麗。デモ＆タイムアタック追加。新型機体追加。多重スクロールが一部カット。デュアルショック対応。全体的に簡単に。バンブレイスとの合体シーンにあったミョーなブレの修正。ほんのちょっとアクセスが遅くなってる…などなど。あ。ＣＤ－ＤＡだったのが圧縮されてるのでそのまま音楽聴けません（笑）。

とまあ、マニア以外は気にしないような変更点なんで。持ってるハードのどっちが好きか、で決めていいと思います。メカが好きな人にはＰＳ版をオススメしておきましょう。シューティングの場合、やってる人向けにしか文章書けないんでツラいっす（言い訳）。

『ドラゴンクエストモンスターズ』ゲームボーイ

おや、もしかしてみんなオレがこーゆーゲームやってるの意外に思ってる？そりゃそーだわなぁ、あれだけいつも「オレはシューター」「平凡なＲＰＧはいらん」「非人道的な核兵器の廃絶を」「ノーモアヒロシマ」とか言ってる（後半ヤヤ嘘含ム）オレがドラモンだぁ？

でも実のところ、昔は本当にこのシリーズが好きだったんですよ。特にⅡ。なんたってⅢは並んで買いましたし、Ⅰに至ってはいまだに最高レベルのパスワードをそらで言えるくらいですから。

Ⅱのロンダルキアの洞窟なんて目一つぶってでも登れますよ（ヤヤ誇張含ム）。
えらく話が脱線してますね。で。今回なんとあの「りゅうおう」とか「シドー」とかが作れるって話じゃありませんか！こりゃーやらねばならん！と、始めたのが１２月１６日。…そんなわけでこんなになってます。えらいすみません。怨むならエニックスを怨んでください。

いちばん感動したのが、歴代のドラクエシリーズの曲が流れる！ってトコデス。やっぱりすぎやまこういちさんは偉大でした。だってＰＳＧモドキ３音でオーケストラに聴こえるってのは。只者じゃありませんよ。計算されてますねー。スゴイッス。
ＦＣ時代のドラクエファンはやって損ナシ！ホントにお勧めです。

『スペクトラルフォース２』プレイステーション

…についても書こうと思ってましたが、前記の「ドラモン」のおかげでまだ１キャラしかクリアしてなくて、どうしましょうってなもんです。

でもいいか、書いちゃえ。

正直な話、１の時の妙な味が薄れてます。よい意味でバランスが取れているんですが、１のプレイ中に感じた「これはこのゲームならではだなぁ」といった部分が減ってしまって悲しくもありました。

ただ、キャラ同士の会話シーンや各々国独自のオープニングが追加されていたり（全部じゃないですけど)、戦闘が力押しではきついように調整されていたりと、ゲーム自体の魅力は向上しています。１をやっていない人でも楽しめるので、いやむしろ２から始めた方がいいと断言できるクオリティです。

必殺技と称しながら、敵兵１０００人の陣形ど真ん中に当たって３人しか死なないとか、１にしかないおバカな（ホメ言葉）システムも意外と好きでしたが。

いつかコレの本出したいなー。無理だと思うけど。

『零式』ウィンドウズ

今年発売じゃなかった気もするけど、今年やってたからいっかー（こんなんばっか)。

２Ｄのダンジョンに潜って武装ポイントを貯め、それで新たな武装を買って、潜って…というゲーム。戦闘がかなり変わっていて、自分に与えられた行動ポイント内なら何をしてもいいというターン制のバトル。こちらのスピードが速く、なおかつ武器使用による行動ポイント消費が少なければ、相手に何もさせずに撃破が可能です。

武装の種類もかなり凝っていて、バルカン系・格闘系・レーザー系・ミサイル系と、それぞれ一長一短があり、パイロットにも戦闘技術の振り分けができたりと、相当こだわってます。敵デザインも、有人機・無人機ともカッコイイし、戦闘に乱数が含まれていないので、シミュレーション的な楽しみ方もできます。ストーリーやキャラ、世界観もいいですね。

でも１８禁ゲーム！（笑）……オチにしては弱いなぁ。ちぇっ。

しかも結局批評になってるし。だめだコリャ。

オフセット版に寄せて（その３）。

しかし、まとめて読むと何書いてんだオレって感じで鬱になりますが、今も変わってないのでトホホですな（笑)。しかも編集手ぇ抜きすぎ。とりあえず「〆切ギリギリでさーて原稿はじめるか病」が完治せんことには改善されそうにないです。

ところで実際にはVol.1で掲載したドラキュラリスト、Vol.4のグラディウス辞典（これはグラディウスクロニクルに再録）やVol.5のときメモとテクノソフトの原稿もあったんですが、今読むと時事ネタ過ぎるので今回は割愛しました。

Konami Soft Review Special

Written by Ryu Fujiwara

【ARCADE GAMES －業務用編－】

『ジ・エンド』シューティング／１９８０年

ナムコの『ギャラクシアン』を彷彿とさせる画面・敵アルゴリズム・操作系なんだが。自機の防衛ライン付近に何故かブロックが積まれていて。降下してきたエイリアンにそのブロックを持っていかれて画面にＥＮＤの文字を作られるとゲームオーバーになってしまうという、いまいち理解しがたいゲーム。多分、藤原がはじめてプレイしたコナミのゲームと思われる。が、あまりに幼かったためほとんど忘れている。

『フロッガー』アクション／１９８１年

このころのコナミは。開発元という立場でもゲームを作ってました。ゲーム内容は、なぜ自分はカエルなのに丸太に乗らないと川を渡れないのだろうか？という疑問が頭から離れないゲーム（どんなだ）。販売はセガ。

『スクランブル』シューティング／１９８１年

コナミ初……というか。日本ゲーム業界初の横スクロールシューティング。燃料タンクを破壊してエネルギーを補給しながら先へ進むといったゲームだが､なんでタンクぶっ壊して燃料が増えるのかはナゾ。グラディウスの雛形となった作品でもあり、続編として『スーパーコブラ』がある。ん？スーパーコブラって、ま、まさか！

『タイムパイロット』シューティング／１９８２年

３６０度すべての方向に進めるゲームで。雑魚を一定数倒すとボスが現れ、ボスを破壊すれば次の面へ。面数が年代になっていて、後半面のＵＦＯが撃ってくる誘導ミサイルがすっげー避けにくかった。自機の弾で撃ち落とせたけど。続編もあり。ナムコの『ボスコニアン』とよく比較される。

『ツタンカーム』アクション／１９８２年

コナミ超初期の名作。主人公が財宝を求めて迷宮を進むという見下ろし型のゲームだが。通常攻撃であるところのグラディウスのレーザーみたいな光線銃が、あろうことか左右にしか撃てないため、上下に長～い通路を歩いている時の緊張感と、そこで敵に挟み撃ちにされた時の絶望感は他のゲームでは味わえないものだった。ちなみにどーして左右にしか攻撃できないのかというと。当時の基板では表現できなかっただけという。間抜けな理由らしい。

『プーヤン』シューティング／１９８２年

ブタの奥様が矢を放って｡風船に捕まっている狼を墜落死させるゲーム。かわいい外見にだまされるな！いくら狼が子ブタをかっさらおうとしてるっていっても、どうひいき目に見ても過剰防衛だ！一言で言えばやりすぎ。

『ロードファイター』レース／１９８４年

見下ろし型のレースゲームでゴールまで敵や壁に当たらないようにする。オイルが無くなるとゲームオーバーで、カウンターステアでスピン中の自機を立て直したりできるのが斬新。こんなのがすごいと思えるなんて、この時代は平和だった…。しみじみ。コンシューマーにも意外とそっくりに移植されてました。ところで『ＲＦ－２（レッドファイター２)』ってゲームをロードファイター２と勘違いしてたのってもしかして俺だけか？

『メガゾーン』シューティング／１９８４年

コナミのシューティングとしてはマイナーな部類に入るだろう。縦スクロールで、特別変わったところは……あった。画面中に散らばる特殊アイテム（ドットですな）を一定数取ると、残機が操作中の自機と合体してパワーアップ！って、『ギャラガ』？（笑）この精神が『グラディウスIII』のリメインオプションに受け継がれてるとか考えると、ちょっとイヤ。

『サーカスチャーリー』アクション／１９８４年

トランポリンでアイテムを取ったり、ライオンの背中からジャンプで火の輪くぐりなど、サーカスらしいアクションが満載のコミカルアクション。タイムリミットのゲージが猿になっていて、猿がゲージ右端につく前に自分がゴールしなければいけない。しかも猿ムカツクっつーの！ファミコンにも移植されたが、メーカーが違った。もしかしてコナミ社内の制作じゃないのかも。よく知らない（いいかげん）。

『イーアルカンフー』アクション／１９８５年

音声合成がやたらうるさくて耳に残るゲーム。ＦＣやＭＳＸ版は全然雰囲気の違うゲームになっていた。『セクシーパロディウス』中国面にはこのゲームの主人公が出てきて、なんかやってる（笑）。音楽もアレンジなのでファンは聴くべし。防御という概念のない所が昔のゲームっぽい。

『ツインビー』シューティング／１９８５年

記念すべきツインビーシリーズ第１作。ネームエントリーの曲が最高に格好良く、今でも名曲だと思う。コナミが初めてバブルシステムというシステム基板でソフトを供給したのがこれ。色々なマシンに移植もされた。ちなみにＭＳＸ版にはＳＣＣ音源で曲が鳴るバージョンがあり、アルファのＣＤ「コナミゲームミュージックVol．１」に収録されているアレンジ曲そのままでゲームができる。

『グラディウス』シューティング／１９８５年

これもまた記念すべきシリーズ第１作。オプションやパワーカプセル、ラストが要塞など（笑）今のグラ、パロの基本はここですでに完成していた。コナミが本当の意味で大手有名メーカーになったのはここから。筆者がメーカーを意識したのもここから。15周年でもコナミに祝ってもらえなかった。多分20周年になっても祝ってもらえないだろう。

『ギャラクティックウォーリアーズ』対戦型アクション／１９８５年

３種類あるロボット型の自機から１機を選び、砂漠や宇宙空間で敵ロボットと戦うという、コナミＳＦ格闘シリーズのはしり（っていうかこれだけ）。音楽や効果音が『ツインビー』、『グラディウス』と同じマザーボードであるバブルシステムを使用しているため、けっこう似てる。とくにクレジット音はツインビーライクなのでよくごっちゃになって困る。

『ファイナライザー』シューティング／１９８５年

多分どのマシンにも移植されなかった、この時期のコナミのシューティングにしてはめずらしいゲーム（縦シューだからか？）。すごい特色はなかったような気がする。一時期結構やってたのになあ。そうそう、自機がロボットに変形するんだった。

『Ｍｒ．五右衛門』アクション／１９８６年

これが本当はコナミのゴエモンデビュー作だろうが、歴史からは抹殺されている。実は漢字だから別人なのか？ゲームシステムは横スクロールアクション。画面がいくつかのラインで仕切られていて、登ったり降りたりが結構忙しい。『サイコソルジャー』とか『ソンソン』とか『西遊降魔録』みたいな感じ？（違う）キセルが武器なのはいまだに一緒です。

『マンハッタン24分署』アクションシューティング／１９８６年
　刑務所からわらわらと囚人が脱獄してくる時点でヘンなのに、その上分署の警官が、とっ捕まえるという穏便なアクションもせずにいきなり銃殺刑に処すという。過剰防衛だ！ゲームその２。しかもこの手のゲームのお約束として、丸腰の市民が街中をうろうろしている。この世界には戒厳令といったシステムは存在せんのか？頼むからおとなしくしててくれ。

『ＷＥＣ・ル・マン２４』レース／１９８６年
　ル・マン２４時間耐久レースをモチーフにしたゲームで、作りの丁寧さが良かった。一番特筆すべきはそのサウンドで、コナミのドライブゲームは音楽が良いと評判になったのはこの作品からじゃなかろうか(俺はＲＦ－２の方が好きだけど)。実際にはコナミ制作ではなく、コアランドっつー今はバンプレストと名を変えたメーカーがコナミに委託販売してもらってました。

『沙羅曼蛇』シューティング／１９８６年
　初めてプレイしたのはＦＣ版だった。ので、友達にＦＣ版の２面がＡＣでは何面か？と聞かれて２面！と答えた（それじゃクイズにならんだろーに)。あの頃はバカ…もとい、若かった。今ではこんなになっちゃって。コナミ初めてのステレオ筐体。蛇足だがコナミ初のステレオサウンドゲーは『ジャイラス』。

『ライフフォース』シューティング／１９８７年
　パワーアップをグラディウス方式に直した『沙羅曼蛇』。音声が増えていたり、沙羅曼蛇時に使用できた安全地帯が封じられていたりする。この作品になってやっとバリア四方向装着が可能になった。ロードブリティッシュの方が簡単だったのは有名な話。

『大列車強盗』アクション／１９８７年
　わかりやすく言うと西部劇。列車の上などのデンジャラスな舞台で無知やらパンツやらで戦うウエスタンアクション(さりげなく誤植)。斬新すぎる故に２度目はなかった「しゃがみボタン」などのゲーム本編より、曲を聴いてくれ曲を！バンジョーっスよ！くわ～泣ける！必聴(なにがなんだか)。
後日談…『エイリアンズ』にありましたな、しゃがみボタン。ごめーん！（爆）

『バトランティス』シューティング／１９８７年
　西洋ファンタジー世界のキャラクターが戦うゲーム、とか書くと『ガイアポリス』とか想像しそうですが、実際は単なるインベーダー。実はこの時期、リメイクブームが業界を席捲しておりまして、ブロック崩しやこの作品のようなインベーダータイプがやたらとリリースされてました。ハヤリモノって、大体10年周期でまたブームになるんだそうで。…知っ得豆知識みたいになってきた。

『シティーボンバー』レース／１９８７年
　上記のロードファイターというゲームにアクションやらアイテムやらを増やして見た目を派手にした感じのゲームです。自機も弾を撃てます。実は筆者はこのゲーム、そんなにプレイしてません。音楽が印象に残ってるだけですね。ＢＧＭはマジかっこいいッス！

『Ａ－ＪＡＸ』シューティング／１９８７年
　縦と３Ｄ面を交互（ってワケでもないが）にプレイする回転拡大縮小バリバリのシューティングで、この頃は拡縮や回転機能を持った基板が少なく、画面の見せ方が珍しかったです。縦スクロール時に持ってるボンバーの音が、ゲーセン中に響くような恐ろしいまでにド派手な音で爆発するがゆえに、開幕ボンバーをするとめっちゃ恥ずかしい。
※開幕ボンバー…ボタン間違えのスタート直後のボムの事。

『フラックアタック』シューティング／１９８７年
対空・対地が分かれている縦スクロールシューティング。『ゼビウス』のシステムだね！←ひでえ。それはともかく、それぞれのショットに対応したメーターがついていて、敵を倒す毎に上昇していき、フルになるとパワーアップアイテムが出ます。ボス戦が超熱かったんだが、今更やりたくてもどこにもありゃしない。

『チェッカーフラグ』レース／１９８８年
『ロードファイター』の血を受け継ぐ見下ろし型のレースゲーム。音楽、効果音共にやたら気に入っているゲームでもある。でもこの後のグラⅡのせい（かどうか知らんが）ですぐ消えた。『魔獣の王国』も。すごく悲しい。別にグラⅡには罪はないが。

『グラディウスⅡ』シューティング／１９８８年
グラディウスシリーズの正当な（沙羅曼蛇は縦もあったしね）続編。４つの違う装備の中から好きな自機が選べたのが新鮮。筆者は赤や緑のフォースフィールドが気に入らず、フォトントゥーピド装備でプレイしていた。今考えるとかなりアレだが、当時はいたって真面目だった。

『悪魔城ドラキュラ』アクション／１９８８年
さらわれた花嫁を救うシモン・ベルモンド、彼の前に立ちふさがるのは…やけに強いコウモリ。このゲーム。実はアメリカでは1986年には既に発売されていた。なんでやねん。

『クレイジーコップ』アクションシューティング／１９８８年
クレイジーなコップのくせに敵を捕獲して護送車に運ぶという、どう考えても『マンハッタン24分署』とタイトル反対じゃねーか？と首をかしげてしまうゲーム。警官も人の子、やはり「連行すれば武器が貰える」という特典があると、態度もコロッと変わるのね。

『餓流禍』アクションシューティング／１９８８年
３Ｄ視点で進む、時間制限タイプのゲーム。ところで、以前から疑問なんだけど、コナミのゲームって何で赤い敵がアイテム置いていくのだろうか。

『サンダークロス』シューティング／１９８８年
上下に２つづつオプションがついて多彩な攻撃の出来るシューティング。オプションの幅をボタンで調節できた。このゲームも移植されんかったなあ、結構良かったのに。デラックスパックで続編と一緒に出るのを期待してるんだけど、いつまで経っても出ませんねぇ。

『グラディウスⅢ』シューティング／１９８９年
今だ自分的にベストゲームと言っていいくらいハマっている。一周に１時間もかかるのは問題じゃないのか？何故かパロも含めたグラシリーズのどれにも似ていないという、妙なプレイ感覚がある。一般の人にとっては修行に近い難度でお薦めはしない。ＰＳ・ＳＳ版の『グラディウスデラックスパック』が出た直後に基板屋から一斉に消えた時には結構笑えた。が、ＰＳ２版が出たらまた市場に出回ってきた。なんだかなぁ。

『クライムファイターズ』アクション／１９８９年
最近は見なくなったけど、奥行きのあるフィールドに敵がわんさと出てきて、それをパンチやキックや落ちてるバットや電光看板（！）やらでブン殴る『ダブルドラゴン』や『ファイナルファイト』タイプのゲーム。もちろん必殺技とかはないし、今見るとちょっとさみしい。物凄く寂れたスラム街っぽい雰囲気の漂ってるところは良かったけど。

『クォース』パズル／１９８９年
シューティングと言ってもいい、妙な感覚のゲーム。ただ弾を撃って四角をつくってブロックを消すだけだが。字で書くとすごく説明しづらい。ハマるとやばいゲームで一時期こればっかりやってた（今でもたまにやるけど)。筆者としてはこのゲームほどパッドでやるのがきついソフトもそうはないと思う。レバーとボタンがしっかりとしてるジョイスティックでやりたいね。

『急降下爆撃隊』シューティング／１９８９年
出なかったシリーズ第一弾(笑)。月刊ゲーメスト時代には、読者がまるで鬼の首を取ったかのようにネタにしていた。内容は『メタルホーク』だね！←またか。実際は、回転拡縮をウリにした戦略型シューティング。オペレーション内容がステージ開始前に表示されたりと。まんまメタルホーク。どうやらロケテスト用基板がいくつか出回ったらしい。ウチにはチラシがあります。

『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔ』アクション／１９９０年
上記の『クライムファイターズ』同様、ソードやヌンチャクや十手やあと一人は忘れたなどで戦う格闘ゲーム。コナミが一時期アメコミやカートゥーンモノに狂っていた時代があったのをご記憶の方、さらにそれを好ましく思っていなかった方、実はこのゲームがアメリカで大ヒットしてしまったのが１番の原因なんですよ～！さあ。思う存分怨んでください(笑)。

『サプライズアタック』アクション／１９９０年
月面基地を占拠したテロリストに一人敢然と立ち向かっていく。宇宙服に身を包んだ勇敢な男。彼の名は！…忘れた。それはともかく、「びっくり攻撃」というタイトルはやめれ。いや、確かにボスがいきなりクイズで挑戦してきた時にはびっくりしたけどさ。

『トライゴン』シューティング／１９９０年
見た目は普通のシューティングだが実は世界観も難度もかなりハードな縦シューティング。特にボスの機体に描いてあるマーキングがうお～カッコイイー！装備を一段階強くしただけでかなり弾数が変わるわりには死んでもつらかった。自機が『グラディウス外伝』にゲストで出演している。

『パロディウスだ！』シューティング／１９９０年
ゲーム感覚はグラⅡに近く、かなり正統派な出来映え。見た目はそうでもないが実はベルの使い方しだいで難度の大きく変わる、かなり手応えのあるゲームだった。２周目の鬼のような打ち返しは見ていてむしろ爽快ですらあった（やると地獄だが)。

『パンクショット』スポーツ（？）／１９９０年
基本は２ｏｎ２バスケットボール。ルールもおおむね準拠している。違うのは。「勝敗には関係ないが殴る蹴るが自由に出来る」。これだけでまるでゲーム内容が変わってくる、というかそっちメイン。対戦なんかやった日にゃスコアが２－０でゲームオーバーなんていう、バスケットとしては冗談としか言いようがない点数で終わったりする。ムキになって殴り合いしかしない、人間なんてこんなもの。全然スポーツマンシップにのっとってない(笑)。グラフィックは同じコナミのクライムファイターズちっく。

『出たな！ツインビー』シューティング／１９９１年
アーケードでは久しぶりの続編で、しっぽバリアなどが新しかった。まだあのデモ画面の２人は「ツインビー」「ウインビー」で、ライトやパステルという名前では決してなかった。ＡＣで定義されたのは『ヤッホー！』からである。つまり、今の時期に国民的アイドル化計画が成功したら、あのピンク色のけったいな形をしたマシンがアイドルってことに……嗚呼恐ろしい(なんでや)。

『サンダークロスⅡ』シューティング／１９９１年
　かなりやり込んだ記憶のある横スクロールシューティング。前作と変わったところはほとんどなく、あえていうなら雰囲気は少し違った。音楽がかなり高い評価を受けたが、実はテクモの以下略。

『エスケープキッズ』レース（？）／１９９１年
　これはレースゲームに分類していいのだろうか？箱庭みたいなレース場で派手なアメリカンコメディ調の人間が走り回る、けったいなゲーム。賞金でアイテムを買ったりも出来る、見た目と違って（失礼）かなり遊べるゲーム。トラックボール（パソコンのマウスを逆さにして玉の部分を転がす感じの入力機器）をごろごろ転がすだけでいい、シンプルな操作も魅力。たとえ移植されてもパッドじゃあの感覚は再現出来ねーだろーなぁ。
後日談…どうやらトラックボール版はあまり普及せず．実際にはレバー操作バージョンがほとんどだったようです。

『ゴルフィンググレイツ』スポーツ／１９９１年
　特殊な入力機器を利用したゴルフゲーム。ジョイスティックレバーの玉の部分をバネでねじれるようにしてあり。その強弱でショットパワーが変わる。文じゃ上手く説明できないので、おじさんがよく来るようなゲーセンで実物を見てくれ。意外と続編の「２」が現役で頑張っていたりするぞ。店員泣かせのメンテナンスだったけど（元店員談）。

『ゼクセクス』シューティング／１９９２年
　ＸＥＸＥＸと書く。今見てもインパクトのあるカッコイイ画面構成は、当時はホントーに凄かった。敵デザインや地形に擦ると出る火花、ラストのカニ（笑）など見所も満載。ただゲームクリアの際に流れるアニメーションがものすごい代物で、恥ずかしいのでボタン連打でデモ飛ばしするプレイヤーがどこでも見られた（笑）。

『リーサルエンフォーサーズ』ガンシューティング／１９９３年
　取り込み画像が結構ウケたガンシューである。今見るとちょっと荒い印象だが当時はこの手のはほとんど手描きだった。続編は現代物から西部劇ものに変わり．カプコンの『マッドドッグマックリー』と大して変わらなかった（おい）。

『スラムダンク』スポーツ／１９９３年
　少年ジャンプの漫画のゲーム化……ではない、リアルなアメリカンバスケットゲーム。パンクショットとはえらい違いだ。ダンクシュート時の視点切り替えはダイナミック！全然関係ないが、ダイナミックっていったらギャバンだよね？←書くことないからって変な字数稼ぎをするのは止めよう。と思わせといて、

『究極戦隊ダダンダーン』アクション／１９９３年
　コレにつながる。タイトルだけだと戦隊系特撮ものを彷彿とさせる、コマンド必殺技アリのダイナミックな（もおええ）格闘系アクションゲーム。でもストーリーはタイムボカン。演出もタイムボカン。沙羅曼蛇の敵キャラ、ゴーレムもゲストで出演している。でも筆者はそれほどやってない。何故かというと．

『ガイアポリス』アクションロールプレイング／１９９３年
　１９９３年はこのゲームばっかりやっていたのである。ファンタジー世界を舞台とした見下ろし型アクション。レベルを上げて倒せなかったボスに挑む感覚はまんまＲＰＧ。パスワードを取って続きを出来たので、キャラ育ててるのが実感できました（あたり前）。友人からもらったパスワードメモ帳がまだあるッス。

『ミスティックウォーリアーズ』アクション／１９９３年
　この作品は間違った日本観の楽しい芸夢。体力回復の効果がある食べ物を取る度に「ウッドーーーン！！！！」とか「スッシーーー！！！！」とか妙ちくりんなイントネーションの日本語で喋ってくれます。スキー板を履いてゲレンデを滑降しながら敵と戦う、歌舞伎役者のような風体のプレイヤーキャラが見ドコロ、とか書いてもあながち嘘じゃないかも。プレイヤーに選んでもらえなかったキャラがさらわれて、そいつを助けにいくという設定もナイス。

『マーシャルチャンピオン』対戦型アクション１９９３年
　コナミの対戦格ゲーものはあまり当たらないが、これはキャラクター人気のかなりあったゲームである。企画当初は『イーアルカンフー』の続編だったらしいが、全然違うゲームになってよろこんで良いのか悲しんで良いのかわからない。

『クイズドレミファグランプリ』クイズ／１９９４年
　タイトルどおり、イントロで曲名を当てる例のアレ。「１」は曲数がちょっと少な目で、気合があれば覚えられた。ズブの素人の方がゲームオタクみたいな筆者よりも上手いのではないか？とも思うが、俺なんか洋楽とゲーム音楽しか聴かんっちゅーの。

『極上パロディウス』シューティング／１９９４年
　久々の横シューでのヒット作。かなり練り込まれたゲームで、色々なサービスも各所に見られた。格ゲーに片寄り気味だった筆者も、これでかなりシューター魂を思い出してプレイしまくった。パロシリーズでは１番の出来と見たがどうか？

『対戦ぱずるだま』パズル／１９９４年
　オーソドックスだがやたら連鎖の激しいパズルゲーム。真のファンならＳＳ版を買うべきである。色々な機種に移植されたが実はどれ１つとしてこのタイトルのみで販売されていない。キャラ便乗の要素が極めて強いソフトである。バカ殿が激強。

『スピードキング』レース／１９９５年
　コナミファンにはおなじみの（そうか？）ネオコウベシティを舞台にした超高速レースゲーム。特殊大型筐体だったので出回りはよくなかったようだが、その圧倒的なスピード感とバーチャルギアの悪酔い加減はかなりの代物。いまだに頑張っている場所もあるので探してみてもらいたい。本当に面白いけど、食後はやめよう。

『ミッドナイトラン』レース／１９９５年
　ロードファイター２の名がサブタイトルになっているものの、内容はまったく別物。プレイヤー視点のドライビングゲームで、とりたてて特徴はない。筆者はゲーセンに置いてあるのを一度しか見たことがない。地元は元々大型筐体の入りにくい地方なのでしょうがないけど。でも池袋とか新宿でも見当たらかったのはどういう事だ？

『沙羅曼蛇２』シューティング／１９９５年
　名前のとおり沙羅曼蛇の続編で、アイテムを取るとすぐパワーアップする方式。なんか全体的にぱっとしない。多分ク○ゲーの部類に入るのだろうが、費やした○千円の名誉のために筆者は最後まで言い続ける。「音楽はカッコよかったぞ！」と。……結局何のフォローにもならないネ。

『ヘンリーエクスプローラーズ』ガンシューティング／１９９５年
家庭用も発売された、冒険家が遺跡でミイラやスケルトンを蹴散らしながら財宝発見を目指すというストーリーのゲーム。ガンシューをほとんどやらない筆者は、これもやっぱりやってません。

『セクシーパロディウス』シューティング／１９９６年
残念ながらあまりヒットしなかった、パロシリーズの最新作。ノルマ制が初めて導入され、面構成もそれに伴い変更された。シューティングのウケる要素が微妙な部分にあるとこのゲームで思い知った。爽快さがあまり無いからか？ノルマ制がいかんのか？よく解らん。

『対戦とっかえだま』パズル／１９９６年
フィールドにある「たま」を選んで場所を変え、色をそろえて消すアクションパズルゲーム。連鎖の豪快さは同種のゲーム「ぱずるだま」と同じ。たとえ死にかけていても、あっという間に逆転できる。逆にいえばちょっと大味。

『だい好キッス』クイズ／１９９６年
恋愛育成要素のあるクイズゲーム。キャラクターが可愛いのもポイントだが、自分的には男×男や女×女のカップリングが可能というところに燃えた。い、いいんですか？(何が)

『オペレーションサンダーハリケーン』ガンシューティング／１９９７年
マシンガンで敵をなぎ倒す総会屋…もとい、爽快なガンシュー。弾数の制限がないので、撃って撃ちまくって平気なところがいい。ボンバーもついてるし。２人同時プレーを１人でやって「ランボー」とか言ってるとあとで腕が死ぬくらいに筐体付属のマシンガンが重い。しかも何ともならないまま同じ筐体でエイリアン殺戮ゲームが出た。次こそ何とかしてくれ。「エイリアン」のリプリーごっこが出来んのだ。重くて。

『ソーラーアサルト』シューティング／１９９７年
グラディウスを３Ｄにした。大型筐体もののシューティング。はっきりいってオプションが何の役にも立たん。バージョンアップした『リバイズド』も出たが．そっちはほとんどやってません。あんまり面白くな……あわわ、ちょっと惜しかったかな？広告のセンスは抜群だったけど。もしかしたら、「正面から見たビッグコアはこうだった！」てな風に鑑賞するゲームなのか？（違う）

『とべ！ポリスターズ』シューティング／１９９７年
はじめタイトルを聞いた時、頭の中でポリネットウォーリアーズの続編か？と思ったが、全然違った。世界観とか、関係あるんですか？コナミさん。それはともかく、オーソドックスな縦スクロールシューティングで、視点がやや斜めになっていた。出たな！ツインビーの時も感じたが、背景がにぎやかすぎて弾が見えん！むやみに難度が高いし。

『ファイティング武術（ウーシュ）』対戦型アクション／１９９７年
コナミやっちまったシリーズ第……何弾だろう（笑）。アジアの武術のみを取り扱った格闘ゲーム。面白いかどうかはともかく、地味、すげー地味。女キャラの隠しコスチュームにきらめき高校制服とかあるし。何がやりたいんだ？誰か教えれ。コナミも格ゲーやめれ。

『ビートマニア』リズムアクション／１９９７年
楽譜の上を流れてくるポイントにタイミングを合わせて対応しているキーを押すと。イカシたサウンドが流れる、似非ＤＪ養成ゲーム。スクラッチも出来る。個人的には。ボリュームスイッチみたいなのでやりたかった。テンポが一度ずれると、修正できないまま撃沈したりする。ウガ～！

『ギターフリークス』リズムアクション／１９９８年
　コードにあたる３色のスイッチを押えながら、弦にあたるレバーをはじく。似非ギタリスト育成ゲーム。…ギターが弾けない俺にこれ以上何を書けと？うぅ。
『スリルドライブ』ドライブ／１９９８年
　驚くほどリアルな道路を疾走し、事故って損害賠償を請求されるゲーム…ってオイ。クラッシュした時の救急車の音とか、フロントガラスの割れる音とかがやけにリアルで、ちょっと怖い。全然関係ないが、２Ｐ側の日本人ドライバー、関根勤にそっくりなんですけど。気のせいデスカ？

『ガチャガチャンプ』バラエティ／１９９９年
　『ビシバシチャンプ』がボタンなら、こっちはレバー。ツインレバーを画面に表示される必殺技コマンドのとおりに入力する「変身トリャ～!!」がやみつき。ＤＤＲもどきやギタフリもどきもある。ちなみに俺が初めてやったときの通り名（コンピュータが勝手につける）は「ビートマニアの黒豹」とかいう勘違い電波系ネームだった。こんな俺はどうか？

『グラディウスⅣ』シューティング／１９９９年
　『グラディウスⅢ』から10年、遂に新作が！…と思ったら何のことはない、ポリゴンになった『グラディウスⅡ』だった(苦笑)。一番人気のあったグラⅡの栄光を引きずってるだけにしか見えなかったよ、俺には。なんかグラⅢが完全無視されてるし。

『ドラムマニア』リズムアクション／１９９９年
　フットペダルとドラムを模したボードをスティックで叩く。似非ドラマー育成ゲーム。…ドラムが叩けない俺に(以下略)。うううううぅ。

『ビートマニア5thミックス』リズムアクション／１９９９年
　ビートマニア最新作。4th以降の新曲はメロディが聴きとりにくい気がする。…と思ったら隣のＤＤＲの音がうるさいだけじゃ～！ぐわわわ!!

『ギターフリークス2ndミックスリンクVer.』リズムアクション／１９９９年
　以前の作品に新曲や旧曲を加え、更に『ドラムマニア』とのセッションが可能になった、ビーマニシリーズ第…10弾くらい？『スピードキング』の名曲「Mr.Machine」や熱いボーカルが聴き応えのある「KING G」などがオススメ。更にプレイステーションで発売されている『ギターフリークス』専用コントローラーを繋いでマイギターでプレイ出来ると。もうここまで来ると何がなんだかとしか言いようがない。

『ダンスダンスレボリューション3rdミックス』リズムアクション／１９９９年
　原稿書いた時点ではこの作品がビーマニシリーズ最新作でした。ＤＤＲのダンスシステムは、画面に流れる矢印に合わせ、足元のパネルを踏んでいくといういたってシンプルなもの。3rdまでくると、難しい曲は地団太を踏んでいるようにしか見えず、すでにダンスではない。この無茶な難度上昇、どうにかならん？

『キーボードマニア』リズムアクション／２０００年
　原稿を書いた時点ではロケテストなどを行なっていたビーマニシリーズ。見たことないのでよく解らないが、多分『ビートマニア』のスクラッチ部分を廃し、両手が鍵盤になっているのではなかろうか。これなら俺にもできそうだ。よかったよかった。
後日談…当たってた(笑)。よかったよかった。

『ダンシングステージfeaturingドリームスカムトゥルー』リズムアクション／２０００年
　コナミのアーケード新作、こんなんばっか。

【CONSUMER GAMES －家庭用編－】

『けっきょく南極大冒険』アクション／ＭＳＸ／１９８４年
　ＭＳＸでは初期、ＦＣでも初の自社名ソフト。ゲームはレースに近く。時間内に南極の各地点に立っている各国の旗までたどり着くというもの。ＭＳＸ版の箱には何か学習ソフトみたいに書かれてて、どこが！と突っ込みを入れたくなる。「ＩＬＯＶＥ地理」って一体……。

『王家の谷』アクションパズル／ＭＳＸ／１９８５年
　アイテムを取って出口へ向かうだけなのだが、かなりのテクニックとひらめきを要求されるゲーム。敵を倒すナイフと穴を掘るマトックが同時に持てない上、どちらかを持っていると段差が越えられなくなるというアイデアのお陰で、意外とバランスが取れている。続編の曲はえれぇ渋くてカッコよかった記憶があるんだが、誰か知らんかなぁ。

『ハイパーオリンピック』スポーツ／ファミコン／１９８５年
　アーケードからの移植。このソフトで特筆すべきは付属のコントローラ、ハイパーショットである。よーく考えるとボタンしかない周辺機器なんて汎用性も何もあったもんじゃないとか思うが、頑張ってアーケードと同じプレイ感覚を味わってもらおうという製作者の意図が感じられてちょっと嬉しい。最近じゃドラムやらキーボードやら節操ナシにガンガン出しててなーんも珍しくないけど。ちなみにゲーム内容は熱いが普通（笑）。

『コナミのピンポン』スポーツ／ＭＳＸ／１９８５年
　ラケットを持った手首が動き回る、ホラーなゲーム（違う）。実際にはかなり自由度の高いショットが打てる。熱いゲームだった。「ピンポン」という業務用の移植なのか、その逆なのかは不明。同じゲームシステムだから、関係あるのは確かなんだけど。
後日談…最近手に入れた「千両箱」っつーコナミのＣＤがあるんですが、ライナー内のゲーム紹介コメントに「手とラケットだけが動いているが、ホラーではなく云々」とか書いてやがる！ライナー見たの初めてなのに！シ、シンクロニシティ！…マジでビビった。

『グーニーズ』アクション／ファミコン／１９８６年
　同名映画のゲーム化。映画の面影はほとんどないが、ゲームとしてはかなり面白い。アイテムを出すのが大変で、攻略本や隠しキャラが流行っていた時代の面影が垣間みえる。続編も楽しいぞ。

『がんばれゴエモン！からくり道中』アクション／ファミコン／１９８６年
　アーケードの『Ｍｒ．五右衛門』とは深い関係はない。これが記念すべきコナミの看板キャラゴエモンのデビュー作と言っても差し支えないだろう。ゲーム内容はＳＦＣ等のゴエモンシリーズと大差ない。ちなみにエビス丸はまだ出てこない。

『悪魔城ドラキュラ』アクション／ファミコン／１９８６年
　説明不要といってもいい、記念すべきドラキュラシリーズ第１作目。鞭が初期装備でしかもパワーアップで伸びるのは画期的かもしれない。でも、どっちかというとアクションで自分の攻撃した後に隙があるという方が画期的かも。

『もえろツインビー！シナモン博士を救え』シューティング／ファミコン／１９８６年
　横スクロールのあるツインビー。何がつらいって横スクロール面でベルの色を合わせるのがすごくつらい。横でも上にベルが出て下に（！）ベルが落ちるもんだから変なベル撃ち用のショットが対地の代わりに撃てた。二度と採用されなかったけど（当然）。３人同時プレイはＦＣ初かもしれない。

『キングコング２』アクション／ファミコン／１９８６年
映画もぱっとしなかったけど、ゲームもぱっとしなかった。やってることが最後まで同じだから、プレイしていて飽きがくるのはいただけない。

『夢大陸アドベンチャー』アクション／ＭＳＸ／１９８６年
前作となる『けっきょく南極大冒険』のゲームシステムはそのままに。買い物ができたりボスが出現したりと微妙にパワーアップ。小島秀夫が初めてゲーム制作に関わった作品のわりにはお粗末すぎる気も。ま。元が元だからねぇ。しかし、意外とファンが多いのはＭＳＸだからなのカ～？

『メタルギア』アクション／ＭＳＸ／１９８７年
元祖隠れゲー。敵に見つかると増援を呼ばれてえらいことになる上、さらに自分の弾薬は少ない。うまいバランスが取れた名作。ストーリーもムチャクチャかっこいい。ファミコン移植版とＭＳＸで出た続編のソリッドスネークはそんなに凄くなかったけど、なんでなのかはうまく説明できん。ＰＳ２で新作が出ますね。『ＭＧソリッド』がかなり遊べたので、こっちも期待してます。

『グラディウス２』シューティング／ＭＳＸ／１９８７年
グラに、と読む（笑）。内容はＭＳＸのオリジナル。ボスの中に入って新しい装備を受け取れたり、逆スクロール面があったりと斬新でかなり良い出来。スプレッドボム等の原型もこれ。また『ネメシス’９０改』の名でＸ６８Ｋに移植もされた。

『エスパードリーム』アクションロールプレイング／ファミコン／１９８７年
この頃の流行りだった。雑魚倒して金集めてアイテム買って先へ進むＲＰＧ風ゲーム。のわりにはかなり出来が良く、ファミコンの衰退しはじめた９２年には続編も出た。筆者はゲーム内容より、その雰囲気と音楽が好きだった（特に音楽はかなりいい感じ）。

『グーニーズ２フラッテリー最後の挑戦』アクション／ファミコン／１９８７年
タイトル長いよ。同名映画のゲーム化、「グーニーズ」の続編。ゲームオリジナルストーリーである。ハンマーで人を殴ってアイテムを出させるという鬼畜な技が標準仕様って書くと、えらい偏った見方してるなーとか言われそうだが，気になるんだから仕方がない。「イタイ！ナニヲスル！！」とかいわれて気にするなという方がどうかしている。ゲーム内容？面白いよ。それだけ。駄目？

『大魔司教ガリウス』アクション／ファミコン／１９８７年
魔城伝説シリーズ。ＭＳＸが元なのだが、筆者はパソコン版は最後までやってない。敵を倒して、アイテム探してという、普通の迷宮探索型アクション。ＭＳＸ版（特にⅢ）はいいゲームらしいが，やったことがない。ソフト探しても見つからないし。
後日談…やりました。今やるゲームじゃないです。曲聴いて終わりです。

『月風魔伝』アクション／ファミコン／１９８７年
ゲームは普通だが世界観がものすごく格好良い。殺された二人の兄の復讐のため月風魔が三本の封印された「波動剣」を探す…という感じのストーリーで，最後のスタッフロールが縦書き漢字なのを見て涙が出た（マジ）。コナミのＦＣ中期の傑作（独断）。

『火の鳥鳳凰編』アクション／ファミコン／１９８７年
隠し扉が鬼のようにあって、今やったらさっぱりだったヨ。昔のゲームは、攻略記事とか読まないと無理っぽいゲームばっかりでしたなぁ。瓦を重ねて画面中を移動し、扉を探すのは今のユーザーには絶対向かない。

『メタルギア』アクション／ファミコン／１９８７年
　元祖隠れゲー。ＭＳＸからの移植なのだが、若干ゲームバランスが調整されている。というか、ファミコン版の方が難しくねーか？お子様向けマシンなのに。ストーリー部分に大きな改変はないので、『ＭＧソリッド』から入ったユーザーでも大丈夫なのは良い点。

『コナミワイワイワールド』アクション／ファミコン／１９８８年
　コナミキャラ総登場のゲーム。…なのは別にいいが、コナミマンやコナミレディはまだしも、マイキー（『グーニーズ』主人公）やキングコング、はてはモアイまで…お前ら、元はコナミのキャラじゃねーだろーが！しかも続編まで…。ぐはっ。…好きだけど。

『魂斗羅』アクション／ファミコン／１９８８年
　ＡＣ版が元。なのに何故ここに載ってるのかというと。筆者ファミコン版しかプレイしたことないんですよ（笑）。アイテム類が結構豊富で、２人同時でのプレイがなかなか面白かった。３Ｄ面はこの後のシリーズにはない要素。

『エキサイティングサッカー』スポーツ／ファミコン／１９８８年
「リアル」が売りのスポーツシリーズで。その中の一本。出来がすごく良いという訳じゃないんだけど、効果音関係がいい感じだった。こののちに「コナミック」シリーズになり。現在の「実況」へと移っていくスポーツ系の片鱗が見える作品。

『パロディウス』シューティング／ＭＳＸ／１９８８年
　自社のゲームをパロディにするという、かなりアレなゲーム。グラディウスの血があんまり受け継がれてはいなかった気がする。タコの他に何種類か自機がいて、しかもどのキャラを選択してもゲームに影響なし。なんだそりゃ。
後日談…最近クリアしました。エンディングが泣けるっすよ～。

『スナッチャー』アドベンチャー／ＭＳＸ／１９８８年
　ＰＣエンジンやＰＳ・ＳＳ等に完結編を足して移植されているが、ＭＳＸやＰＣ８８版等が原典。バーの前に居ると（バーの）店内の音楽が微かに聞こえてきて。店内に入ると通常の音量になるという演出にはかなりびびった記憶がある。

『マッドシティ』アクション／ファミコン／１９８８年
『ダブルドラゴン』系アクションと、『オペレーションウルフ』的ガンシューと、『アウトラン』風レースが楽しめ……ないっちゅーの！どれもこれも中途半端。音楽がいい点だけが救い。何でもかんでも入れればいいわけじゃないというナイスな見本。

『鉄腕アトム』アクション／ファミコン／１９８８年
「ハ・カ・セ・ー」とかカタカナで救援を求めるのはやめい。タイトル画面で例の「そ～ら～を越～えて～」と流れるのはいいが、コナミ音楽史上もっともひどい音なので更に引く。俺的にはコナミゲームの中で一番のクソゲーに認定。

『ジャイラス』シューティング／ファミコン／１９８８年
　パッと見普通の見下ろし型シューティングのようだが、十字キーを左右に入れることによって画面中心を軸に回転し、上下で中心に向かったり離れたりができる、新しい操作感覚の作品。実はアーケードからの移植作で、操作方法が違うらしいが現物がないので確かめようがない。もし違ったらごめん。

『レーサーミニ四駆』スゴロク・レース／ファミコン／１９８９年
ジャパンカップに出場するための決められた日数の間、お金を稼いだりパーツを買ったりして、マシンを自分好みのセッティングに変えていくという、ランダム要素の強い作品。レースもミニ四駆の特徴どおり自分で操作できないので、けっこうストレスが溜まる。

『ツインビー３』シューティング／ファミコン／１９８９年
ファミコンオリジナルのツインビーシリーズ。最初のオプション画面でステージセレクトができるのはイイ感じ。が、難度が少々高めか。ツインビー初代に感じられた洗練されたセンスはどこへやら。カッコ悪い敵が多い。

『ドラキュラ伝説』アクション／ゲームボーイ／１９８９年
蔓にしがみついてヘコヘコ昇る、情けない主人公がイカス！階段を転がってくるでっかい目玉とか、どう見ても単なるザコにしか見えない１面ボスとかもグー(そうか？)。食らい判定の大きさと画面の小ささもあいまって、ゲームの難度はヒジョーに高い。

『コズミックウォーズ』シミュレーション／ファミコン／１９８９年
出来はフツーのシミュレーションなんだけど、ユニットの中に「ビッグコア」とか、グラディウス系のキャラが出てくる。音楽もかっこいいので一見の価値有りか！？そういえば『パロウォーズ』もこんな感じになったりするかと思ったけど、ならなかった(当たり前ですな)。

『がんばれペナントレース！』スポーツ／ファミコン／１９８９年
通称「がんペナ」。珍しく家庭用では「ハイパー」「コナミの」「コナミック」「エキサイティング」「実況」のどの名も冠していないスポーツゲーム。メーカー自らニックネームをつけたりしていたわりには続編が出なかった。なんでかなー？もしかして売れなか……（以下検閲削除)。

『モトクロスマニアックス』レース／ゲームボーイ／１９８９年
サイドビュー、横スクロールのレースゲーム。特筆するほど面白いわけではないんだけど、コース設定が相当イっちゃってる。お前、いくらなんでもそりゃないだろ！という無茶な障害がかなり多い。乗ってる奴、あんなのずっとやってたらマジ死ぬって。

『ネメシス』シューティング／ゲームボーイ／１９９０年
グラディウスをゲームボーイ用に作り直したもの。のくせに、多重スクロールしたり、画面半分を占める巨大なボスが出てきたりと、けっこう頑張ってます。アレンジ曲が「グラディウス１面４面ミックス」「同ゲームオーバー」「ＦＣ版グラディウスII２面」「アーケードグラディウスII５面」「ＭＳＸ版グラディウス２ボス」「同要塞面」と、マニアックもいいとこな選曲。やけにかっこいいし、誰の趣味なんだろう。

『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔ』アクション／ゲームボーイ／１９９０年
アメリカ市場で売れまくったカメ忍者ゲームのゲームボーイ版。地下水路や電車の上で戦ったりする。上記の『モトクロス～』『ネメシス』と同じく曲がいい。この頃のコナミのゲームボーイ用ソフトは、内容・グラフィック・音楽共なぜか質が高かった。

『グラディウスIII』シューティング／スーパーファミコン／１９９０年
ＡＣ版「グラIII」の移植作。…のハズなんだけど、スーパーファミコンでの初めての作品のせいか、あまりキレがない。モアイが赤くなったり、途中に高速スクロール面が有ったりするので、身内では「グラII’（ダッシュ)」と呼ばれていた（笑)。

『夢ペンギン物語』アクション／ファミコン／１９９１年
　ペンギンが主人公のゲーム。体力回復のための食べ物を食い過ぎると太ってしまい、ジャンプはできないわ、動きは遅いわ。挙げ句の果てにはボスを倒しても彼女のペンギンから「太ってる人嫌い」と一蹴され、ゲームオーバーになってしまうという残虐非道・鬼畜米英ゲーム（言い過ぎ）。ダイエット薬を常に飲みつづける方がよっぽど不健康で危ないんじゃないのか？

『Ｆ１スピリット』レース／ゲームボーイ／１９９１年
　フツーのＦ１レースゲーム。変わっているのはチューンナップ。やけに細かい設定が可能で、しかも全然変わった気がしない、よく分からないゲームだった。あまりやってないので記憶もあいまい。も、もしかしてＭＳＸ版の移植？

『悪魔城ドラキュラ』アクション／スーパーファミコン／１９９１年
　シリーズ第８弾。よく続くねこれも。音楽がいいのに音が変。カッコいい面と悪い面の差が激しい。作ってるスタッフに分裂症の人間でも居たんだろうか？全体的には嫌いじゃないんだけど、でかい歯車が駆け登ってくる面はカッコ悪すぎな気がしないでもない。

『ラグランジュポイント』ロールプレイング／ファミコン／１９９１年
　いわゆる「ドラクエ」方式のＲＰＧ。武器を合成して強くできるというシステムがアイデア抜群という感じ。コナミのＲＰＧにはハズレが少ないけど。これも十分面白かった。『摩陀羅』とかもね。でも最後までやってないのでした。

『ワイワイワールド２』バラエティ／ファミコン／１９９１年
　前作から一転、コナミが作り上げたキャラクターしか出てこなくなった。ちょっと悔しい(前と言ってることが違う)。ところで、この作品やスーファミ版極パロで登場する「ウパ」ってキャラ、そんなにメジャーか？

『クライシスフォース』シューティング／ファミコン／１９９１年
　ファミコンでは珍しく「マトモな」２人同時プレイのできる縦シュー。多重スクロールや流れる溶岩など、コナミファミコンシューの集大成といった感じもあるが、バランスに若干難あり。３回くらいでクリアしちゃったよ(ランクはノーマルだったけど)。あ、オープニング＆エンディングデモが力入ってる。

『ランパート』アクションパズル／ファミコン／１９９１年
　繋げる城壁の形がテトリス。いじょ。

『生中継６８』スポーツ／Ｘ６８０００／１９９１年
「実況」の元となるかなり凝った作りの野球ゲーム。個人的にはスゴク好き。対戦は画面を左右に分割して行い、試合後にはプロ野球のニュースまでちゃんとやる。新聞欄のところに書いてある「ニュースファイナライザー」が気になる（笑）。今年出た『劇空間プロ野球』を買うまで、家では現役の野球ゲームだった。ダメすぎ。

『タイニー・トゥーン　アドベンチャーズ』アクション／スーパーファミコン／１９９２年
　アメリカ基地外と化していたコナミの、アメリカンコメディーを題材としたアクションゲーム。もっと日本向けの味付けをしていたら知名度も上がったんだろうけど。アクションとしてはかなり出来がよく、『ソニック』とまではいかないまでもそれに近いスピード感がある、……続編は。初代のこっちはそこまで凄くない。

『アクスレイ』シューティング／スーパーファミコン／１９９２年
　疑似３Ｄ面と横スクロール面が交互になっているシューティング。敵デザインや音楽がかなり格好良かったが、自機の操作に慣性がある感じで。ちょっとプレイしづらかった。２面ボスのメカっぽい動きがいい感じ。そういえば発売がやたらと（って程でもないが）延びた。

『Ｔ・Ｍ・Ｎ・Ｔリターンオブザシュレッダー』アクション／メガドライブ／１９９２年
　栄えあるメガドライブ参入第一弾が亀！メガドラユーザーの皆様、怒ってもらってもいいですよ（笑）。ゲームはもうお馴染みのアレです。

『ロケットナイトアドベンチャーズ』アクション／メガドライブ／１９９３年
　で、次がこれ。メガドラユーザーの皆様、この際だから呪いましょう。別にゲームはつまらなくなかったけど、ここまであからさまにアメリカやヨーロッパ市場のことしか眼中にないのは…無念。『魂斗羅ザ・ハードコア』もよく考えたら海外での人気が高かったから出たんだし。蛇足となるが、この作品の続編は何故かスーパーファミコン版の方が先に出た。

『Ｐｏｐ’ｎツインビー』シューティング／スーパーファミコン／１９９３年
　こうやってみると、アーケード版とは比べものにならないくらいコンシューマでツインビーって出てるんだな。これもコンシューマオリジナル。あの伝説のクッキー女、マドカ初出演のゲーム。筆者はそれよりパステルって誰？という感じだった（笑）。別にツインビーのキャラが嫌いなわけじゃないです。念のため。

『もえろツインビー』シューティング／ファミコン／１９９３年
　同名ゲームのカートリッジ版という形ですが、これがコナミ最後のファミコン作品です。レビューはこの本に載ってるのでパス。あ、ディスクアクセスがないんで少しプレイしやすくなってます。まあ、元のシステム自体がおかしいんで焼け石に水って感じだけど。

『ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～』アクション／スーパーファミコン／１９９４年
　世界に散らばる七色のベルを探す、ファンタジーアクション。キャラクターは勿論ツインビー達（機械の方）。がっくし。これがライトとパステルだったら、コナミ万歳！となるユーザーが多かったと思うんだが。まだまだだな（何が？）。ゲームそのものは意外と遊べる。

『ときめきメモリアル』シミュレーション／ＰＣエンジン／１９９４年
　ちょっと前のコナミの代名詞的ソフト第１作。プレステやサターンよりも全然へっぽこだったのに、筆者はこのエンジン版が１番好き。電話でのデートの返事の前にＣＤアクセスがあってその間がいいと思うがどうか？スーファミ版の間はわざとなので不許可（笑）。

『極上パロディウスだ！デラックスパック』シューティング／プレイステーション／１９９４年
　アーケード版パロディウスだ！と、同じく業務用の極上パロディウスをカップリングした作品。プレイステーション版では、パロディウスだ！の方に隠しで追加ステージがあった。ただ、極上パロディウスの方はあまり移植の出来がよろしくなかった（泣）。サターン版は効果音が変だし。どっちもどっち。

『ポリスノーツ』アドベンチャー／３ＤＯ／１９９５年
「小島秀夫監督作品」という肩書きが似合う、近未来ＳＦアドベンチャー。サスペンスドラマっぽい展開と、ナイスなセリフとグラフィックが雰囲気を盛り上げてます。システムは相変わらずコマンド選択式だけど。これの為に３ＤＯ買いそうになったけど。移植されると思い買わなかった。先見の明あり？（単に金がなかっただけとも言う）

『幻想水滸伝』ロールプレイング／プレイステーション／１９９５年
　メインキャラがあんなにいたら覚えきれないよというゲーム(笑)。ゲームそのものは面白いんだけどね。主人公とその父の一騎打ちがあって、そのシーンの台詞にはかなり魂を揺さぶられました。１０００人単位で軍隊を率いて戦わせる戦争シーンも、大味だけど雰囲気がよく出てるし。このゲームのグッドエンドで終わったセーブデータがないと『幻想水滸伝２』で主人公再登場イベントが起こらない。…なんかＭＳＸみたい(笑)。

『実況おしゃべりパロディウス』シューティング／スーパーファミコン／１９９５年
　コンシューマー２度目のオリジナルパロディウスシリーズ。広告を見た時は何かと思ったが実際は音声の多いパロディウスだった。家庭用にしては良くできていて、難易度も少し高め。リメイク版がＰＳ＆ＳＳで１９９６年１２月に発売。リメイク版ではときメモ面で詩織の歌が聴けるぞ～。コナミボスオンパレードがぱずるだまキャラになってるぞ～。……嬉しくねぇ～（笑)。でも、リーサルエンフォーサーズ面の曲アレンジが激シブでグゥ。

『ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま』パズル／サターン／１９９５年
　プレイステーションがツインビーキャラだったのに対して。サターンではこれ。…もうここまで来ると日本のセガファンに喧嘩を売りたくてしょうがないんじゃなかろうか、コナミは。すでに嫌がらせ以上の作為的な何かを感じるネ。でも、サターン版の方はアクセスが速く、操作感覚もプレステ版より快適。ちびまる子ちゃんってことを除けば意外と遊べる。

『ヴァンダルハーツ』シミュレーション／プレイステーション／１９９６年
　剣と魔法の世界を舞台にした戦術シミュレーション。キャラクターやストーリーにもう少し重みがあれば、『タクティクスオウガ』と同レベルで語られたかもしれない、隠れた名作。ただ単に俺がシステムに馴染めたからかもしれないが。『Ⅱ』はまだやってないけど、そのうちプレイしたいなぁ。ただ、評判良いのか悪いのかよくわからんのですけど。そういや、『エルダーゲート』も評判聞かないな。コナミのこの辺のゲームって実は人気ないのか？

『ボトムオブザナインス』スポーツ／プレイステーション／１９９６年
　メジャーリーグを題材としたアメリカンベースボールゲーム。『激ペナ』『実況パワフル』など、数多くの傑作野球ゲームを生み出したコナミとは思えないほど粗雑な作り。アメリカ人って、こんなんで面白いと思うのかなぁ。

『実況パワフルプロ野球３』スポーツ／スーパーファミコン／１９９６年
　これを書いた時は最新作だった(笑)パワプロシリーズ第３弾。どうやらＰＳやＳＳのパワプロとは進化している方向が違うようだ。ナムコ系の操作になじめない私はこっちの方がまだいけるが、実は『生中継６８』が１番なじんでて困る。

『ワールドサッカー～ウイニングイレブン～』スポーツ／プレイステーション／１９９６年
　かなり操作関係の良いサッカーゲーム。でもセガの『ビクトリーゴール’９６』には勝てなかった。ポリゴンの弱さを克服しないとスポーツ系はだんだん苦しくなるから頑張って欲しいが。『ソーラーアサルト』なんて作ってる場合か！？
後日談…とか言ってたら今現在業界で一番売れてるサッカーゲームになってしまった（Ｊリーグ版含む)。でも今のコナミの現状を考えると複雑な気分。ポリゴンでグラディウスとか魂斗羅とか作られても嬉しくないしなぁ。

『グラディウスデラックスパック』シューティング／プレステ＆サターン／９６年３月同時発売
　オープニングのＣＧを見るためだけにグラディウスファンは買っても良い。バブルシステムの音楽を聴くため以下略。ＣＧ画像の質はＰＳ版が断然いい。ゲームの方はどっちも変わらないと思うが。グラⅡの自機の当たり判定でかくない？気のせい？
後日談…ＰＳ２版のオープニング見ちゃうと、技術の革新が速すぎることに恐れおののくと同時に、後世に残る技術の蓄積ってのが本当に役立ってるのかわからなくなりまする。

『ライトニングレジェンド大悟の大冒険』対戦型アクション／プレイステーション／１９９６年
　プレステ用オリジナル格闘ゲーム。一応ポリゴンで作られてるんだけど、キャラ自体はアニメチックなのが特徴。戦いに勝利すると貰える戦利品が、何の役にも立たない（場合が多い）のが笑える。その役に立たないグッズをコレクションするのが楽しい、変なゲーム。俺的にはまゆが可愛いんで超ＯＫ！みたいな〜。

『ポイッターズポイント』アクション／プレイステーション／１９９７年
　物を投げて相手を倒せばいいという、スゲー大味なアクションゲーム。対戦プレーが４人まで出来るので、みんなで集まってやると意外と燃える。なんかテイストがエスケープキッズに似ている気がする、と思っているのはどうやら筆者だけらしい。

『悪魔城ドラキュラＸ〜月下の夜想曲〜』　アクションＲＰＧ／プレイステーション／１９９７年
　まさに「進化したドラキュラ」以外の何物でもない、このあたりの絶妙なバランスはさすがだなぁ。悪魔好きの筆者としては、ベルゼブブやレギオンの造形に涙しました。曲はオーケストラ調だけど、アクションゲームなのに意外とマッチしてる。荘厳な教会のシーンが、筆者の一押し。サターン版はマリアが使用可能になるのと、「神速の靴」なるダッシュ用アイテムが増えたことを除けば、色数は少ないわ変なアレンジ曲は追加されてるわパッドは使いにくいわで（笑）あまりにもちゃちい。やはりセガに恨みが？（笑）ＫＣＥ名古屋が悪いって話もあるけど。よく考えたら「移植が巧い」ってイメージ、最近のコナミにはないです。

『沙羅曼蛇デラックスパック＋』シューティング／サターン／１９９７年
　沙羅曼蛇、同２、ライフフォースをカップリングしたソフト。購入者のうち、沙羅曼蛇２目当てで買ったって人はどのくらいいるんだろう？俺の○千円を返せってな気分である。そういえば、ライフフォースは家庭用に初移植。ライフォは曼蛇と違ってエクステンドありなんで、下手な人はこっちの方がクリアしやすいような。

『グラディウス外伝』シューティング／プレイステーション／１９９７年
　コンシューマオリジナルのグラディウスシリーズ。移植の報がないので今のところプレイステーションオンリーである。自機の種類が４種類（追加機体はジェイドナイト・ファルシオンβ）になり、それぞれパワーアップが違う。２周目に現れるヘブンズゲートなるボスは、グラディウス史上もっともインチキ臭い攻撃をしてくる。画面これ全部がレーザーって、ちょっと待てや！ブラックホール面の飲み込まれていく地形は一見の価値あり。

『フロンティアブレイン』シミュレーション／ＷＩＮ９５／１９９７年
　ロボットを組み上げて相手と戦わせる、マシン製作ゲーム。昔パソコンに『ロボクラッシュ』ってゲームがあったんだが、あれを進化させたらこうなるんじゃないかなーっていう雰囲気が。当時の俺のパソコンでは動かなかったので、人んちでやったです。

『ハイパーオリンピックインナガノ』スポーツ／ニンテンドウ６４／１９９７年
　いつものやつ。同じ頃に発売されたプレイステーション版とは、競技内容の違うものが収録されている。この手のスポーツ系ソフトは時期モノだから売れなくなるのが早いんだよね。すでにシドニーオリンピックも遠い過去となりつつある筆者であった。トルシエジャパン惜しかったね～（超個人的意見、しかも関係ない）。

『ブリーディングスタッド』競走馬育成／プレイステーション／１９９７年
　わかりやすく言うとコナミ版『ダービースタリオン』。牧場の経営から、調教、繁殖と何でもやらなきゃならないのもおんなじ。データ量ではやはりかなわない。

『ツインビーPARADISE』アクセサリ／ＷＩＮ９５／１９９８年
「合い言葉はＢＥＥ～！」で有名な洗脳ラジオ番組をデスクトップアクセサリ集として制作。スクリーンセーバー程度ならまだしも、あの番組をパソコン上で再現してるのは恐ろし……いやいや素晴らしい。

『幻想水滸伝Ⅱ』ロールプレイング／プレイステーション／１９９８年
　メインキャラがそんなにいたら覚えきれないよというゲームの続編。冒頭からプレイヤーをぐいぐいと引き込むストーリーには圧巻。特にⅠのデータを引き継ぐことで登場する前作主人公の後日談は、涙なくしては見られない名場面ナリ。相も変わらず自軍本拠地で風呂に入れたりするので、そのあたりの楽しみ方をＯＫと言える人は是非遊んでみてほしい。秘密基地を作ってる気分が味わえること請け合いだ(笑)。ストーリーが重厚なので渋い話が好みの人にも文句なくオススメできる、本当の意味での大作ＲＰＧ。

『ダンス！ダンス！ダンス！』リズムアクション／プレイステーション／１９９８年
　コマンドを入力することで画面のキャラクターが踊り狂う、ダンスアクション。自分好みのＣＤを入れることでその音楽でも楽しめるのがウリ。ただ、ＤＤＲのＣＤ入れてもむなしくなるだけなのでやめるが吉。ラッキーカラーはピンク(謎)。

『コナミアンティークスＭＳＸコレクション』バラエティ／プレイステーション／１９９８年
　Vol.３まで出た、いわゆる懐ゲーコレクション。サターンでまとめて出て、怒り心頭に来ているのは筆者だけではあるまい。ところで、Vol.２のパッケージに「ゲームの歴史を語るのに欠かせない。時代を築いた（以下略)」って書いてあるんだけど、『マジカルツリー』や『わんぱくアスレチック』のどこらへんが欠かせないんだろう。言い過ぎにも程があると思うのだが。ＪＡＲＯに訴えられたらどうする気なのか？

『ビートマニアＧＢ』リズムアクション／ゲームボーイ／１９９９年
　カラーゲームボーイ対応の移植版。新曲に「演歌」とか「カントリー」とか、挙げ句には「ラクガキッズ」なんてジャンルまで！コントローラーの都合上、同時押しは減ったものの、セレクトボタンのスクラッチが足を引っ張って激ムズ。ちなみにモノクロでやると白鍵盤と黒鍵盤の区別がつかず、けっこう大変。

『ガンゲージ』シューティング／プレイステーション／１９９９年
　ちょっと『スティールガンナー』入ってる。近未来を舞台としたガンアクションシューティング。だからと言ってキャラクターはロボットじゃないけど。弾幕を張れるのが気持ちいい。…でも知名度低すぎ。

『ときめきメモリアル２』恋愛シミュレーション／プレイステーション／１９９９年
　とりあえずやってないので何とも。
後日談…未だにやってない（笑）。

FreeTalk

■ども、「ドラキュラの為にゲームボーイアドバンス買わんといかんのねああ嫌だ嫌だ」とか言ってる藤原竜でス。ＰＳ版やり尽くした俺としては別に興味ない的雰囲気がヒシヒシと感じられるんですが、いかがでしょうか。どうでもいいですね。■最近ページメーカーでも素人臭い構成しかできない自分に気がついて、どうせならとワードに切り替えました。素人っぽさが更に際立ちました。良いんだか悪いんだか。■前書きにも書きましたけど、４年ですよ４年。よ～続きましたねホントに。ひとえに俺様ちゃんのおかげってのは冗談として、執筆してくださった多くの友人知人には深く感謝しとります。…湿っぽくなってきたんで違う話題を。え？誠意が感じられない？いやそんなまさかもごもご。ちゃんと前向きに善処ふがふが。■ところで、ここで明かすコナミズム秘話！サークル検索で名前が探しやすいからコナミズムってサークル名になったというのは内緒だ！うわ、内緒なんだってば！コナミファンだし、長く続かねーだろと安易につけましたが、今では愛着も。ま、俺の中では「グラディウスの本を！」ってのと「Ｘ６８ｋ版ドラキュラの普及を！」が最初の目標だったんで、とりあえずは成功かと。●こっからは個人的な話。横道にそれますが、ビデオゲームの楽しさって、ナニ？と最近よく考えます。ゲームの根本には作業があります。スタートボタンを押す作業、名前入力という作業、弾を避けたりレベルを上げたり。その積み重ねの結果、なにか達成感のようなものや、感動やらをご褒美として貰えるんですが、その「ご褒美」が嬉しくないんですよ、最近。エンディングを見ても何も感じない。感覚が鈍化してるのか、見る目が肥えてきたのか、単に飽きただけなのか。●コナミのゲームに関してもそうで、新作に目を引くものがない。幻想水滸伝２以降何も買ってません。これでは語りようがないですよね、思い入れがないんですから。●で、ネットを覗くともっと濃い話をしてる人達もいる。サークルとしての存在意義を見失ったってのは正直あります。上に挙げた「目標」もなくなり、ここらで完全にケリをつけたい…それが今回のオフセ化に至ったのかもしれません。●もちろん、やり残したことはたくさん、たくさんあります。でもそれは「コナミズム」でなくてもいいんで。●そんなこんなで、本当に「最後」です。今まで本当にありがとうございました。■話変わって、近況を。ドリラー楽しいです。ゲーセンの２で2000m挑戦中。シレン２は中断、やっぱりＳＦＣ版が一番いいや。劇空間は対戦ゲーなので、１人プレイは寂しいッス。イースⅡエターナルは３周。確かに名作だわ、でもやっぱりＰＣエンジン版が（以下略）。ソーサリアンオリジナルは封印中。音楽だけ聴いて我慢（笑）。■古いゲームはいまだに集めてます。蒐集家となりつつありますね。ファミコンソフトが現在500本くらい。全ゲームソフトは1200本ちょっとかな？■Ａ－ＪＡＸの基板買いました（ずいぶん前ですが）。もちろんやりました、開幕ボンバー（笑）。これで残すはサンダークロスとトライゴンのみ。アーケードのドラキュラは高いから諦めよう（爆）。■ＴＶで立て続けに「マーズアタック！」「クロウ」「エスケープフロムＬ．Ａ．」を見ました。音楽で頭が破裂したり、死人が死にそうになったり、サーフィンで悪役の車を追っかけたりと、大爆笑でした。つーか、ジョン・カーペンター監督、よくクビにならんよな。個人的には「ゼイリブ」とか大好きだけど。■小説、漫画はこれといってなし。ゲームと同じで「これ！」といえるヒット作を見かけないです。■月風魔伝の小説、書いてます。完結するかどうかは神の味噌汁ですが、そのうちお見せできるのではと。

■最後に、コナミズムシリーズ執筆中に聴いていた音楽を紹介します。
■『浜田省吾』最近ベスト出ましたが、「誰が為に鐘は鳴る」ってタイトルのＣＤに収録されてる「Baseball Kid's Rock」が俺は好き。10年来のファンです。
■『OZZY OSBOURNE』アルバム「No More Tears」を聴いておけば問題なし。「ＨＭの帝王は伊達じゃない！」すいません、さっき逆襲のシャア見てました。
■『ZAKK WYLDE』ギターテクが半端じゃないです。ＨＲ好きなら＋１点。
■『NIRVANA』グランジ。ベストは「Never Mind」かな。簡潔で繰り返しの多いところはＧＭに通じるところがあるかも。
■『ＥＬ＆Ｐ』パウエルちゃうよ（笑）。４枚組ベストが限定で発売されましたが、コレあれば後は要らないです。
■『ＡＫＩＲＡ／サントラ』上とは大友映画つながり。芸能山城組のＣＤ、探してるんだけど見つからないなぁ。
■『スタンドバイミー／サントラ』オールディーズは意外と好き。この映画はスティーブン・キングの映画化作品中、唯一原作を上回ったといってもいい。未見の人は見てみれ。
■『コナミ系』ＧＭＯ「コナミ Vol.2／Vol.4」と「グラ２」「ＷＥＣルマン」「ＭＳＸスーパーベスト」はデフォ。「曼蛇２」「ドラキュラファミコンベスト」、自分で録音した「ＰＳ版スピードキング」もよく聴いてました。「グラⅢ」「ゼクセクス」「Ｘ６８ｋドラキュラ」は曲自体は大好きなんだけども、アルバム構成が嫌であまり聴きません。流しっ放しのできないアルバムは修羅場には向かんね。
■『その他ゲーム系』「女神転生Ⅰ・Ⅱ」「パルスター」「ギルティギア」はロック好きに。「Ｆ／Ａ」「Ｘ－ＤＡＹ」はテクノ好きに。他にもＧＭＯ「テクモ」「ＳＮＫ」「デコ」「ナムコ Vol.1」と古代祐三作品、オウガバトルシリーズ、「ニンジャウォリアーズ」「メタルブラック」、もちろんアレンジアルバムの最高峰「マザー」も忘れちゃいけません。ＧＭＯ「セガ Vol.3」はスーパーハングオンが聴きドコロ。「ウイニングラン」はスプラッターハウス。トップシークレットの入ったＧＭＯ「カプコン Vol.2」もたまに聴くですよ。実は「ナイト雀鬼」がすげーいい感じ。テクノレイヴ？
■『ＣＤ－ＲＯＭ直聴き』メガＣＤ「リーサルエンフォーサーズ２」は渋いカントリーロック。サターンは「ハングオンＧＰ‘９５」「テクノソフト作品」、ＰＳは「海底大戦争」、ＰＣエンジンの「イースⅠ・Ⅱ」「イースⅢ」「イースⅣ」は米光亮のアレンジが好きな人に。パソコン「イースⅡエターナル」は狙ってる〜、でも聴いてしまう。
■『自主録』メガドライブは「ソーサリアン」、「カース」「アローフラッシュ」「ウイップラッシュ」の３連コンボ、「ヴェリテックス」「バッドオーメン」は崎元仁氏、「Ｘ６８ｋモトス」は永田英哉氏、「Ｘ６８ｋボスコニアン」は古代、永田コンビ。同じくＸ６８ｋ「ジェノサイドⅡ」はズーム。ＰＣエンジン「ソルジャーブレイド」には名曲が数多い。スーファミ「弟切草」は録音が死ぬほど面倒でした。ファミコン「バイオ戦士ＤＡＮ」とアーケード「ブレイゾン」は女神転生作曲の増子司氏ではないかと（後者は確認済み）。アーケード「ヘビーユニット」はエアバスターの曲が好きならきっと気に入るはず。ファミコン「オホーツクに消ゆ」はゲームの思い出がないとちょっと駄目かも。
■ゲーム音楽は思い出の追体験ができるからいいよね（しみじみ）。
■それではまた後書きで。藤原（現在仮面ライダークウガのＣＤ）竜でした。

KONAMISM　3号表紙　1998年8月発行

Vol.3は対談以外ほぼ全再録。
表紙はみつみ美里が何故かカラーデータで制作、
結局グレースケールにて印刷しました。意味ないじゃん(笑)。
この号からキャッチコピー登場。
冬に売っても「夏をのりきる！！」。そんな本はどうよ。

KONAMISM COVER COLLECTION 2

NEXT TO 大谷@たまぢ　'S PAGE ▶▶▶

コナミのアクションゲームについて書いてくれと言われたけれど

ネタがなくてこまっちゃったよ、のコーナー

先日、「コナミのアクションゲームについて書いてくれない？」と頼まれあまり深く考えずに「いいよ」などと引き受けてしまったのだけどはっきり言って困っているのだ。当初はアクションゲーム全体について×ー×批評とか×ー×会議なんかに載っているようなことが書ければいいのかなと思っていたが、どだい才能のない筆者に書けるわけもなく（もっとも、前出の本のライターもあまり才能があるようには思えないけど）仕方が無いので昔好きだったゲームを幾つか紹介してみようと思う。但し、ここにも１つ問題がある。それは、よく覚えていない！のだ、そこには海より深い記憶という深ーい溝が横たわっていたのであった。そんな訳でかなりいい加減な文章になってしまったが、まあ運が悪かったと思って読んで腹を立てるなり、読み飛ばすなり切り取って紙飛行機にするなりしてチョーだい。（とんでもねー奴だな）

メタルギア

ＭＳＸで発売されたミリタリーアクション。核を搭載した二足歩行メカ、メタルギアを破壊するために凄腕エージェントのソリッドスネークが敵基地に潜入する。といった内容。見張りが後ろを向いている間に通らなければならない通路や赤外線を遮ると警報が鳴るなど結構凝った作りで、ゲーム中に通信してくる司令官が実は黒幕だったりと当時では新鮮だった。ラストも怒涛の攻撃を仕掛けるメタルギアとドンぱち！では無く、格納庫に侵入して爆薬を仕掛けるという渋いものだった。もっともその後に怒った黒幕とドンぱちするのだが。（これはちょっと記憶が曖昧なので違ったかも）

その後ファミコンにも移植されたのだが、どうも内容がいかにもファミコンっぽくなってしまって残念だった。またメタルギアそのものも二足歩行メカからなぜか壁一面にあるコントロールシステム（ＮＡＳＡのコントロールセンターみたいの）に変更されており、ちょっとがっかりした記憶がある。とはいえそれ以外はちゃんとメタルギアしており決してつまらなかったわけじゃなかったので誤解無きよう。

ギャラクティックウォーリアーズ

ロボット同士が１対１で戦う対戦ゲーム。ロボット版ストリートファイター（Ⅱじゃ無いところがミソ）とでも言うべき物で３体の中から自機を選ぶ事ができた。確かレバーとパンチ、キックボタンで自機をコントロールし、ガードも出来たのだがそれがレバーを後ろだったかボタンだったかは忘れてしまった。

自機はそれぞれ…「サムソン」ビームサーベルが武器で外見は殆どザク。「女性型ロボ」（名前わすれた）武器はおっぱいミサイル、外見もそれっぽい。「ポセイドン」中身の詰まったパワーローダー、武器は伸びる手…の３体である。また当然ながら敵キャラなどは使えずそれでも文句の出ない時代だった。ちなみにこのゲームは筆者が初めてワンコインで１周できたアーケードゲームでもある。使用キャラはポセイドンで、２周めになると手だけで無く足も伸びるようになるので他のキャ

ラもなにか変化したかも。もっとも他の２機クリアできなかったでどう変化するかは未確認。

コンバットスクール

今ではとんとみかけなくなったトラックボールを使用したアーケードゲーム。トラックボールを転がしてパワーを溜め、ボタンでその他のアクションを行なう。内容はアメリカの陸軍の訓練校でやるような種目(と言うのか？)を行なうというもので、ハイパーオリンピックのように１種目ごとにクオリファイがありクリア出来なければ失格になる。もっともそれだけではゲームーオーバーにはならずにペナルティとして懸垂のステージ行かされるのだが、この懸垂が１回目と２回目の難易度が鬼のように違うのだ。最初はわりとてきとうにやってもクリア出来るが２度目はかなり難しく、当時筆者の仲間内で２度目をクリアした人間はいなかった。（もっとも他人が越してたのは見たけど）まあペナルティだからと言ってしまえばそれまでなんだけどね。
本編の種目はと言うと、うんてい（小学校の校庭にある奴）や水泳、教官との格闘訓練などがあった。(例によって他は忘れた。すまん）特に教官との格闘はトラックボールで自分を操作し、ボタンで攻撃というとんでもない物だった。最近の格闘ゲームのような横から見た画面なのにだ！教官の拙い音声合成の「それでも男か！！」という台詞が妙に心に残っているゲームである。

恋のホットロック

ロックバンドのライブ中、突如出現した謎の渦に吸い込まれたボーカルのシーナ嬢を助けるべくその渦に飛び込んだ、ギターとベースの２人が活躍する。と言うストーリーのアーケードゲーム。レバーと１ボタンで操作し２人同時プレイも出来る。ななめ上から見下ろした視点の画面で、ボタンを押すと持っているギターで敵をひっぱたく。またパワーアップアイテムを取る事によって、一定時間音符を飛ばして攻撃をする事ができた。面構成は原始時代から始まり、中世、近代とクリアして現代のボスを倒せば無事にシーナ嬢を助ける事ができる。各面ではその時代の有名人が隠れキャラとして出てきたり、有名なロックの曲や映画音楽がＢＧＭで使用されていたりしたのだが音楽に興味の無かったその頃の筆者はあまりピンとこなかった。ちなみに現代面で出てくる有名人はロッキーで、それだけで時代が判るってものである。
ゲームそのものは単純で、ひたすら敵を躱しつつひっぱたきまくるだけだったけど筆者は友人と２人でかなり燃えた記憶がある。もっともクリアは出来なかったけれど。
余談だが主人公のギタリストがジョンレノンに凄く似ていたように記憶していたが、だれか覚えてないかな。

Ｘ－ＭＥＮ

言わずと知れたアメコミのＸ－ＭＥＮである。奥行きのある横スクロールでレバーとパンチ、ジャンプの２ボタンで操作だったと思う。確か４人同時にプレイ出来たはずである。ただ、ゲームそのものの出来がなにだったのうえに当時はアメコミが今ほど知名度がなく、あまりうけてはいなかったようだ。キャラ同士の差別化もあまり無くせいぜい移動スピードが違う程度だし、面の構成も只だらだらと敵が出現するだけでめりはりに欠ける。暫く（かなり？）前に新宿の某ゲームセンタ

ーで見つけて久しぶりにプレイしたが。当時友人達の白い目もはばからず好きだと公言していた筆者も、もういいやと言う気分になってしまった。おかげで必至こいてやりこんでいたのに、あっさり無くなってしまったが、その後カプコンがゲーム化したり日本語版が出たりして知名度が高くなったりしたのが、ちょっと悔しい筆者である。
キャラクターは当時のXメンバーでサイクロプス、ストーム、ローグ、コロッサス、ウルバリン、ジュビリーという日本でも御馴染みのメンバーに加え、ナイトクロウラーなんてマイナーな奴までいた（当時のコミックでX－MENに参加していた。今は別のチームにいる）キャラのコスチュームも当時の物なので今見ると結構くる物がある。サイクロプスは髪の毛まで覆う服だしストームはいかにもアメコミと言う雰囲気のコスチュームだった。それに比べれば最近は洗練されたものだ。
ちなみに、筆者はこのゲーム以後アメコミファンになってしまい、今では立派なマニアである。（ちょっと偏ってるけど）

と言うわけで（どういうわけだ？）５つばかりゲームを紹介してみたが、こうして見ると改行はばらばら句読点もめちゃくちゃのすごい文章もあったもんである。いまさら悔やんでも遅いけど。
話をアクションゲームに戻そう。アーケードは、どのメーカーも格闘ゲームにご執心で他のジャンルはパズルくらいの物である。最近シューティングゲームは復権しつつあるけど、どうもアクションは不作だな。たまに出るのはプリクラ大作戦みたいなんだし・・・別にゲームは悪くないけど売り方がね。ちょっと。コナミも昔はバラエティにとんだアクションを出してたのに近ごろはゴエモンばっかりだし。どーにも愚痴っぽいけど格闘ばっかりじゃー飽きちまうってもんよ。その格闘もコナミはお世辞にも出来よくないし。（笑）でもやってたけど。
これ以上書いても自分の文才の無さをさらけ出すだけなので、アクションの復権を願いつつこの辺にしておこう。乱筆乱文どーも申し訳ありませんでした。

Illustration by Tukamoto

前回に引き続きだらだらとゲームを紹介してみるのコーナー

書いた人　大谷

前回読んでいただいた方、(いるのか？)おひさしぶりです。初めての方、宜しくお願いします。大谷という者です。今回も竜君に頼まれてここに書いている訳ですが、やっぱり何を書こうか迷っていたところ、今回のお題は続編モノそれもコナミじゃなくてい一やとのお達しがあり、じゃ前回とおんなじレビュー形式でいってみようかという事で落ち着きました。いや文章力は全然上達してないので読み難さも前回と同じだったりして・・・申し訳ない。

それと今回はレビューらしく点数なんぞをつけて見ました。１０点満点で自分の中でどのくらいヒットしたかを表したオレ点数です。従ってなんの参考にもならないと思うけど、一応かっこだけでもそれっぽくってことで。

それから前回の文章にバグがあったです。Ｘ－ＭＥＮのとこでメンバーにジュビリーと書いたけど、ダズラーの間違いでした。文を書いた直後に中野のブロードウェイでまだ動いている台を見つけて発覚し、びびりました。よく考えて見ればあの時代にはまだジュビリーはコミックに登場していないんだよね、いやはやもーしわけない。(だからちゃんと調べてから書けっての)

ちなみに紹介するソフトは最近やった物です。書いてる時期がおもいっきりばれますな。

デビルサマナー・ソウルハッカーズ

サターンで発売された真・女神転生デビルサマナーの続編。前作と同じくひょんな事からサマナーになってしまった主人公が、ネットワークモデル都市天海市を舞台にダークサマナー達の陰謀に巻き込まれて行く、てな感じのストーリー。前作と一番違うのはユーザーに対してかなり親切になっているところ。ダンジョンの途中で中断できたり、鬼のようだったエンカウント率が下げられたりと、初心者でも安心して遊べるのではないだろうか。今まで個人的に不満だった、ストーリー性があまり感じられないといった点も解消され、様々な登場人物との会話シーンも多い。ただダンジョンは相変わらず広く、おまけに上に行ったり下に行ったり・・・ごめん筆者は途中で投げました（それもストーリー中盤過ぎぐらい）でもそんなに複雑怪奇なマップでもなかったので単に根性が無かっただけか？

それにしてもこのシリーズは、新作が出るごとにマイナーな悪魔が増えるのが難点だと思うのだが。夜魔モコイとか言われても、もはや「どこの誰？」の世界である。だから悪魔全書を買ってねということなんだろうか・・・あこぎだ（勝手に決めんなって）。

最後までやってないけど結構面白いのでオレ点数は ８ 点

パワードール２

ＰＣ９８用に発売されていたシミュレーションの移植、ちなみにプレイステーション用。プレイヤーはローダーと呼ばれる人型兵器の部隊を操って敵軍と戦う。この部隊と言うのが全員女性なのだ。しかしギャルゲーだと思って買うと痛い目を見ると思う。中身はかなり難易度が高いまっとうなシミュレーションなのである。(いや別にギャルゲーがまっとうでないと言ってるわけじゃないぞ)

内容、システム的にはＰＣ版である前作とほぼ変わりないが、その難易度の高さが半端じゃないのだ、へたをすると一番最初のマップもクリア出来ないなんてこともあるかもしれない。ＰＣ版の前作をやった事の無い人は投げ出す事間違いなしだ（断言)。

対談では今年のダメゲーとして挙げたが、実は筆者はこのゲームがかなり好きなのだ。見掛けとは違いゲーム内は結構ハードなミリタリーしているのである。人気声優が声をあててうんぬんというＰＳ版の売りが気に入らなかったが（へそまがりなのだ）結局買ったし、ＰＣからやってたしね。

先日このパワードールのカードゲームが発売されたのだが、やっぱりパッケージはそれっぽく中身はメカのカードが主なものといった内容になっていて、絶対だまされた人はいると思うぞ。ちなみに筆者も何パックか買ったがヤオ・フェイルンのカードだけ当たらんのだ。なぜだー！！

ＰＳ版はギャルゲーっぽい宣伝を差し引いて（絶対だまし入ってるって） ７ 点

クリティカルブロウ

この名前を聞いてなんのゲームか判らない人もいると思う。プレイステーションで出ていた幻影闘戯というポリゴン格闘の続編である。もっともストーリーに直接的な繋がりはない。

内容はありがちな武闘大会、でも実は・・・といったもので、キャラ固定のストーリーモードがある。前作からの売りであるほかのキャラの必殺技を使えるようになるモードも、今回は様々な効果のカードを集めるトレーディングモードと呼ばれるモードになった。また、ポリゴンと言っても中身はほとんど２Ｄでキャンセル技等もできる。一応空中コンボなども出来るがあんまりつかわない。

筆者は前作共々かなり好きなのだが一般評価は低いようだ。もっとも格闘ゲームとして目新しさに欠ける（＝ちょっと古く感じる）ので当然かな？でもキャラのモデリングは綺麗になっているし技のモーションも意外にかっこいいし、けっこう良いと思うのだが。

難点はキャラの顔がマニュアルとデモ画面とキャラ選択時とポリゴンとで違うこと。ポリゴンはしょうがないけど、他は出来れば統一してほしかったぞ。それにトレーディングモードで他のキャラの技が使えるようになるのだが、その技がキャラごとに一つしかないのが残念、しかもど

の技も使えないのを選んでいるとしか思えないラインナップである。中には上半身だけ回るダブルラリアット（頭と下半身は回らない）とか、オプティックブラスト（みたいの）とかあってトレーディングするごとに人間離れしていくような気が・・・前回猛威を振るった、ちょうりょう（すまん漢字が出ない）と天烈脚が使えないのがとっても残念。最もちょうりょうの方はキャラが居なくなったので。仕方無いけど。まあ続編が出たら消えるだろうなーと思っていたら本当に消えてしまった。

前作は発売からそれほど経たずにえらく安くなってしまい、発売日に買った筆者は結構悔しかったのだが、今回もそうなるのか？と思いつつやっぱり発売日に買ったのであった。

トレーディングモードがけっこうはまるので ７ 点

アーマードコア・プロジェクトファンタズマ

パーツを買ってロボットを組みミッションをクリアしていくアーマードコアに追加のパーツとミッションを加えたニューバージョン。２では無く（と、製作者が言っていた）システム面に変更点は無い。

新パーツのかわりに前作にあったパーツが幾つか無くなっているが、新パーツってどれも使えないと思うんだけどなあ。もっとも旧パーツも使えるとは言い難いが。またライバルと戦うアリーナで勝つごとにパーツが貰えたりもするが、やっぱりあまり使えない。最後に貰えるミサイルとマシンガンは逆に強すぎて対戦で使えないし。

できればミッションに出てくるライバルの使っているパーツがかっこ良くて欲しかったぞ。

前作にはまっていたので期待が大きかったせいか、ちょっと期待外れの感があったけど出来そのものはけして悪くないので前作をやっていた人は買って間違いないと思う。

前作込みで ８ 点、ファンタズマのみなら ７ 点といったとこかな。

ブレスオブファイア３

古代遺跡で見つかった竜族の少年が主人公のＲＰＧ。主人公が竜に変身するリュウという少年であるのと、ヒロインがウィンディアの王女でニーナというのが１、２、３共に共通で（それぞれ名前が同じ別人）ストーリーも１の何百年か後という設定。

前作までは合体というシステムがあり、１は仲間同士、２は妖精と合体することでパワーアップすることが出来た。それが今回無く、そのかわり主人公が火だの水だのといった属性を組み合わせていろいろなドラゴンへ変身することが出来る。

筆者は１、２とも大好きだったので３が出ると聞いたときかなり喜んだのだが、実際プレイしたら・・・いや決してつまらなくはない、つまんなくないのだが何か違うのだ。キャラの顔もい

わゆるカプコン顔になっているし（このへんは好みの問題だけど）、画面はクウォータービューなのだが回転させることができ、かなりよく見ないとアイテムが落ちているのが判らなかったり、重要なアイテムを手にいれるときは時々ミニゲーム風になってイライラするとか。前作までにはけっこうぐっとくるイベントがあったけどそれが無いとか、面白いと感じる所よりなんじゃこりゃって所のほうが筆者にとっては多かったのである。他にもいろいろあるのだが長くなるので止めとく。

ただＲＰＧとしての出来はしっかりしているので、筆者のような変なこだわりが無い人は楽しめると思う。ただレベル稼ぎをしない人はちょっと辛いかも。

おれ的にはかなり期待をはずしてくれたので ５ 点

とりあえず何本か書いて見たけど、なんかどれも続編という所に焦点をあてた文章じゃないなあ、内容も支離滅裂で何が言いたいのかよく判らないし、最後まで読んでくれた人（いるのか？）は頭にくるんじゃないのか？これからはもっと読みやすい文章が書けるよう。勉強するので勘弁してやってね。書くのもめちゃ遅くて竜君に迷惑かけたし、うわー許してくれー！

続編についてちょっと・・・続編ゲームと言うとどうしても、安直だなとか前作が売れたからとかけっこうイジワルな事を思ってしまうのだけどやはりそれは偏見であって、対談でも書いたけど続編だから売れたゲームと続編じゃなくても売れそうなゲームと、安直な作りの続編ゲームを『続編』と言う一括りにしてしまうのはいかにも乱暴だと思う。やっぱり一本のソフトとして評価すべきなのだけど、それが出来るようなら苦労はしないよな・・・。

続編というのは。前作が知られているという部分ですでに完全新作のソフトよりアドバンテージがあるわけで、「これの前作おもしろかった」とか「前作とはここが変わった」とか言った部分に期待して買う人も大勢いるだろう。事実ここで紹介したソフトは続編だから買ってみようと思って買ったものがほとんどである。だから逆に前と変わっていないとか、前のほうが面白いといった完全新作にはない批判も出るのである。要するに『続編』とは業界にとっての諸刃の剣なんじゃないかと思う、売りやすいかわりに批判もでやすい。安直な続編が出続ける限りいわゆる『続編モノ』といったイメージが無くなる事はないだろう。それを防ぎ良いイメージにするためにも、もうちょっとメーカーさんにもがんばって欲しいと思う。（なにを生意気なことを（笑））安直な続編が悪いとは言わないけどセイヴァー２だのハンター２だのを見せられたら・・・ねえ？・・・。

何か本当に何が言いたいのかよく判らん文章だけど、間違って最後まで読んじゃったら運が悪かったと思って諦めて下さい。腹が立ったらページ破いていいけど本は破かないでね。

今回お題がなくて思わず趣旨と外れたものをかいちゃったページ

どうも今日は、いつもは拙いレビューなんぞを書かせてもらってる大谷というもんです。今回は特定のお題は無いとのことなんですが、才能の無い筆者に気のきいた文章が書ける訳もなく、悩んだ末に「そうだ、たまにはコンピューター以外のゲームの事を書こう」などと本末転倒なことを思い付いたしだいです。もはやコナミでも何でも無い・・・という訳で、今回は日本製カードゲームのレビューに決定！んじゃ行ってみましょう。

そうそう、評価は星５つが満点で白い星は０・５点っす。おもいっきり個人的な評価だったりします。内訳はカードデザインはカードの見やすさとか絵柄のカッコよさ、オリジナリティはどっかで見たようなルールではないか、総合は読んで字のごとく、買って損はないかみたいな事です。

ウルトラゲート

ウルトラマンを題材にしたカードゲームで、怪獣を召喚して対戦する。当然ウルトラマンもいる。怪獣を呼ぶためのコストがダイスだったり、出た目を保留できたりするところがＭＴＧと違うところ。また、お互いの場の間に地形カードがありそれに対応した怪獣でないと攻め込めない。つまらなくはない、ただこれと言って特徴も無いんだけど、カードゲームをやっていてウルトラマンが好きなら面白いのでは？それ以外の人には、いまいち押しが弱いと思う。

欠点は、もはや売ってないのと(うちの近所だけ？)マニュアルの例に出てくるカード名が別名なこと、読んでて分かり難いぞ。あとカードの絵が恐い・・・個人的な趣味だけど。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★　総合★★★

ポケットモンスター

知らない人はいないであろう、あのポケモンのカードゲーム。説明は不要でしょう。カードゲームも基本的にはゲームボーイ版と同じで、ポケモン同士を戦わせて勝敗を決める。ポケモン同士は一対一で戦い、やられたらベンチに居る控えのポケモンと交代する。一定数倒せば勝ち。ゲームボーイの雰囲気をよく出してると思う。ルールもそれほど複雑ではないので、それこそ小学生から大人まで楽しめると思う。う～ん他に書く事ないなぁ（笑）それほど良くまとまってるってことで。
欠点は、人気なので新しいカードセットが出るとすぐに売り切れる事ぐらい、それも最近は出荷数が増えたのかそうでもなくなって来てるし。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★☆　総合★★★☆

カオスギア

バンプレストが発売したファンタジーカードゲーム。お互い自分の城を建てながら相手の城を攻撃する。城が大きくなれば撃破されにくくなる。築城と攻撃は同時に出来ないので、その辺のバランスがポイントか？配下に陣形がある所が他のゲームとちょっと違うとこ。ただそのルールをあまり上手く消化出来てないので「だからどうした？」レベルで止まってるのは残念。カードイラストはそれなりに有名な人たちが担当しているんだけど、おたく受けしそうなイラストレーターは後述のモンスターコレクションにとられて、いまいちマイナーな印象を受ける。

ゲームそのものは可もなく不可もなくといった感じで、カードゲームやり込んでる人には魅力は乏しいかも。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★　総合★★★

モンスターコレクション

グループＳＮＥが監修で富士見書房が発売しているカードゲーム。内容は陣取りで、手下のモンスターで相手の本陣を占領した方が勝ち。さすがＳＮＥが作っただけあって良く出来ていると思う。ダイスを使ってランダム性を出したり、複数のモンスターで隊列を組んだりと、カードゲームには珍しい要素が結構有る。また一番の売りはカードイラストを有名イラストレーターが担当している事だろう。イラスト目当てに買いまくって、後にカードリストが発売されてぎゃふんとなった人も居るに違いない。

実は、海外のウイングコマンダーと言うカードゲームとゲーム内容がほぼおんなじなのは、秘密である(偶然だと思うけど)。

カードデザイン★★★★ オリジナリティ★★★★ 総合★★★★

水木しげるの妖怪伝

妖怪を召喚して戦うゲーム。その名のとうりカードイラストはすべて水木しげるが書いている。かなり美麗でファンなら、ゲームでなくても欲しくなってしまいそうである。

内容は簡単になったＭＴＧというのが一番ぴったりの表現だろう。専門用語が日本語になってはいるが、ルールブックを読めばすぐに気づくはずである。また、難しいルールが無いのでカードゲーム初心者もとっつきやすいと思う。ただ水木しげるの絵は好みが別れるとこか？筆者は結構好きなんだけど。それと、カードイラストの画集を出すのはうれしいけど４０００円以上もするのはやめて。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★　総合★★★

女神転生

コンピューターゲームである女神転生のカードゲーム化されたもの。発売はアスペクト。メガテンをやった事がある人なら判ると思うけど、悪魔のイラストはひたすらカッコイイのだ。が、問題はルールブックである。内容は妖怪伝と同じくＭＴＧの亜流なのだけど、スターターセットが無いため満足なルールブックが用意されておらず、ルール全体が把握しづらい。それでもＭＴＧ経験者なら感覚で判りそうなところもあるが、まったくの初心者では多分満足に遊べないと思う。恐らく制作者サイドはＭＴＧを参考にしたのだろうけど、本人たちだけ判ったつもりになっている悪い例になってしまった。女神転生はカードゲームにぴったりの素材だと思うだけに、もっとしっかり作りこんで欲しかったと思う。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★　総合★★

パワードール２

同名のパソコンゲームのカードゲーム化。モンスターコレクションと同じく陣取りで相手の陣地まで攻め込めば勝ち。ただあちらは前後左右に移動できるのに対して、こちらは前後一直線であるとこが違う。ユニット確認や地雷、飛行、支援ユニットなど元のゲームの雰囲気を良くだしている。以前もこの本に書いたんだけれど、このパワードールと言うゲーム、見かけはギャルゲー中身はミリタリーというもので、このカードゲームも例外でない。パッケージのおなごに惹かれて買ってしまうとメインはロボット同士のゲームだったという事になりかねない。(おなごのカードも入っているけど) 個人的には良く出来ていると思うけど、もうちょっとギャルゲーな部分を押し出したほうがカードゲームとしては売れたんじゃないかな？自分はこのままでも良いけど。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★☆　総合★★★

サイバレックス

近未来に行われている格闘技サイバレックスという設定のゲーム。団体戦で相手プレイヤーのチームを全滅させれば勝ち。ルールは基本的に数字比べ。各キャラクターカードには属性がありその属性に沿った戦闘カードしか使用できない。特に難しいルールはない・・・って言うかこのページに書いたゲームの中で一番簡単。だってカードの数字を比べるだけだもん。

ゲーム内容は初心者はいいけどカードゲーム経験者ははっきり言って物足りないぞ。デザイナーはスピーディーな展開になるようにしたと言っていたが、速すぎて戦術等を考える暇が無い。考えなくても大丈夫なんだけど。カードイラストはしっかり描かれていて良いのだけど、いかんせんキャラデザインが「へん」なのだ。まともなコスチュームのキャラの方が少ないと思うぞ。あとスターターセットが親切で、プラスチック製だけどカウンターも付いてるし一つ買えば十分なのだ。細かい事だけどこういう事されると、好感度ＵＰって感じだ。

カードデザイン★★★☆　オリジナリティ★★★　総合★★☆

ゴジラ 怪獣大戦

ゴジラに出てくる怪獣を召喚して戦う、コンセプト的にはウルトラゲートと同じゲーム。過去の作品に登場した怪獣は一とうり用意されていて、最新のＵＳＡ版ゴジラも入っている。

内容は、自分の拠点カードを守りつつ相手の拠点カードを破壊すれば勝ち。ルール的には、戦闘カードを別デッキで組んだりするが基本的にはオーソドックスな感じ。やっぱりゴジラ好きにはかなりいいけど、これからカードゲームを始めようって人はこれ買う人あんまりいないんじゃないかな。これだけ多種のゲームがある中でちょっとマニアックだと思うぞ。マニュアルの字が小さくて読みづらいのもちと辛い。あとアメリカゴジラ強すぎ。

カードデザイン★★★　オリジナリティ★★★☆　総合★★★☆

バンパイアセイバー

アーケードで有名な格闘ゲームのカードゲーム化。各プレイヤーは１～４体のキャラクターと、そのキャラクター専用の技カードで戦う。当然相手のキャラクターをすべて倒した方の勝ち。キャラクター同士は一対一で戦い、負けた方が次のキャラと交代する。ルールはチェーンコンボや一定数の捨て札が無いと使えない(つまりゲージが無いと駄目って事)ＥＸ技など、アーケード版にあった要素をうまく取り入れている。欠点はカードの絵がそこはかとなくパチもん臭いのと、カードの属性を現すアイコンが小さくて見にくい事かな。それにルールブックを読む限り後攻側がかなり有利な気がするんだけど、これはまだやり込んでないので何とも言えないかな。あとあからさまにレアカードの方が強いって書くのはどうかと思うぞ。

カードデザイン★★☆　オリジナリティ★★★★　総合★★★☆

知らない人も良く判る・・・かも知れない用語集

カードゲームをまったく知らない人がここまで読んだ時、判らなそうな用語を集めてみました。

ＭＴＧ

マジックザギャザリングの略。世界で一番売れているカードゲームで以後のカードゲーム、特に日本製に多大な影響を与えた。さすがに良く出来ていて、初心者からディープなマニアまで楽しめる。ＲＰＧマガジンがＲＰＧを忘れた元凶のうちの一つ(もう一つはガンダム)

コスト

カードゲームでは手下を召喚したり。魔法を使ったりする時には一定のコストが掛かる。コンピューターゲームで言うところのＭＰみたいなもので、たいていは特定のカードから生み出され、マナとよばれたりお金だったりする。溜める事ができ、やりたい行動分のコストが溜まって無ければ当然その行動は行えない。無いゲームもある。

デッキ

自分が使うための山札のこと。前述までのカードゲームは正しくはトレーディングカードゲームと呼ばれていて、予め一定数のカードがセットになって売っている訳ではなく、カードの種類がランダムに入っているスターターなどのセットを買い、その中から自分で使いたいカードを組み合わせて自分専用のデッキを組むのである。

スターターセット

そのゲームをプレイする時に一番最初に買うカードセットのこと。たいていはスターターにしか入ってないカードがありそれが無いとプレイできないのが普通である。当然マニュアルも入ってる。無いゲームもある。スターターに対して特定のカードが入っていない追加カードは、ブースターパックと呼ばれてる。

新しいカードセット

たいていのカードゲームは３００種類前後のカードの種類があるが、ずっとそれだけでは戦術も煮詰まってしまうし何より飽きられてしまうので、一定期間毎に新しいカードセットが追加発売される。

ダイス

さいころの事。いろんな種類があるけど、ただダイスと言った場合は6面ダイスをさす。

カウンター

召喚した手下のカードなどが、体力低下や一定の効果を受けている事を表すために使うおはじきの事。普通はガラス製で、ゲームショップなどで売ってる。

アイコン

そのカードがどんな属性なのかを現す小さなマーク。ゲームによっては一枚のカードに複数のアイコンが描かれている。

・・・どうだったでしょうか？本の趣旨をおもいっきりぶっちぎった記事になってしまいましたが、返品は不可ですごめんなさい。取りあえずカードゲームをまったく知らない人が読んだ時、全然解らないというような文章にはしなかったつもりなのですが・・・あまり成功してるとは言い難いですな。もっと修行せねば。

最初は取りあえず、出ているゲーム全部書いたる！とか思ってたんですが、ものの見事に抜けてるのがあります。「サガフロンティア」、「怪獣物語ミラクルオブザゾーン」、「スーパーロボット大戦」の３つがそうです。理由は簡単、経済的な物で説明すると情けない事になるので止めときます。

次回からは(書かせてもらえるのか？)ちゃんと趣旨に合ったものを書くんで許してください。これを読んで多少なりともカードゲームに興味が湧いたら筆者はとても嬉しいです。

アップスキャンコンバータを買って幸せになろう
のコーナー

お久し振りです。前々回、まったく関係ない原稿を書いたうえに前回原稿そのものをぶっちぎるという。土屋圭一も真っ青のコナミズムのドリキン野郎大谷です。 生活態度が横滑りって話も・・・いやまぁそんな事はさて置き、今回はアップスキャンコンバータのお話です。相変わらず本の趣旨と一致してませんが、いやいやアップスキャンコンバータがあれば皆様のコナミゲーライフも充実間違いなし。(←今考えた)それではいってみましょう。そうそう、結構基本的な事ばっかりなので、すでに使ってるぜ！と言うツワモノな方はとばしちゃってください。

アップスキャンコンバータってなに？

アップスキャンコンバータ(以後ＵＳＣ)とゆうのは、プレイステーション等家庭用ゲーム機の画像をパソコン用のモニターに出力するためのものです。普通テレビは水平周波数が１５ＫＨｚで、パソコン用のそれは３１ＫＨｚです。つまり１５ＫＨｚを３１ＫＨｚにアップスキャンする必要が有る訳です。そのための機械です。んで、周波数が倍になった分奇麗に見えると。(厳密には違いますが)

どんな物なの？

外見は、端子だのなんだの何だのがくっついた箱です。これを通してモニターにつなげるのです。代表的な機種は、やはり電波新聞社のＸＲＧＢシリーズでしょう。というかＵＳＣと言えばＸＲＧＢのことだと、筆者は思っとりました。そのぐらい出回っています。(ＵＳＣとしては)ですが、そのほかにもメーカーはわかりませんがいくつかの機種が出ているようです。

値段はちょっとお高く、ＸＲＧＢシリーズで２６８００円からになってます、これが普及をはばむ最大の要因といえる。と貧乏人の筆者は思ったりする訳なんですが。ちなみに筆者はＸＲＧＢー１を使用しとります。

その他の物は、あぷこんと言う機種で実売９０００円前後と行ったところでしょうか、以前新宿の某所(普通ＵＳＣみたいなのが売っているところではない)で見たことのない機種が５８００円の値で売られていたのですが、値段とメーカーに怪しさを覚えた筆者は買わずに帰ったとさ。だってＵＳＣと言えば２００００円以上すると思ってたんだもん～

と言う訳でこんな文章を書いてるくせに、ＸＲＧＢしか使った事のない筆者に石を投げるのは許してください。あぷこんとやらはバイト先の人が使っていて。特に変な事は言っていなかったので大丈夫でしょう。(←たよりないなあｂｙ竜)

使うとなにがどうなるの？

水平走査線が倍以上になるので画像が非常にきれいになります。画像がにじまずにくっきりと見えるようになり、特にスプライトゲームはビデオ出力と比べるとかなり差が出ます。見づらい小さなフォント(文字) でもにじまないため読みやすくなります。

たかがそれだけ？と言うなかれ、はっきり言ってかなり違います。たいていの人は「え～そんなに違うの？」といいますが、本当に違います。筆者の駄文では伝わりませんが、本当に奇麗ですよ。

と言うか使ったらビデオ接続には戻れません(それは言い過ぎやろｂｙ竜)

なにがいるの？

まずはＵＳＣ本体・・・当たり前ですな。それと、パソコン用のモニター・・・パソコンもっていない人には、ちとつらい買い物ですが。がんばって買いましょう。バラ色のゲームライフがあなたを待っています。ビデオ端子の付いているＵＳＣを買えばテレビにもなることだし。(無責任すぎ)

あとは、ＵＳＣとゲーム機をつなげるＲＧＢケーブルが必要です。これはゲーム機毎に専用の物が必要で、大き目のゲームショップに行けば売っています。なぜかＵＳＣ本体は売っていないのにＲＧＢケーブルは売っているお店が多いです。まぁメーカー品だからなんでしょうけどね。

ちなみにドリームキャストは専用のＧＢパックという機械が必要で、逆にＵＳＣは必要無いようです。ただゲームそのものがＧＢパック対応でないといけないらしいのです。どういけないかは不明ですが。最近のソフトはみんな対応だそうです。

６４はビデオケーブルがスーファミと同じなので、やはりそれ用のケーブルを使う・・・と思われます。相変わらずの不勉強ですいません。ちったぁ竜君や落合氏を見習えっての。

あと外部入力の付いたスピーカーですか、理由は後述。

どこで売ってるの？

少々特殊な機械なので普通の玩具店では扱っていません。最近は大手の量販店などでも取り扱うようになってきたようですが、確実に手に入れるなら、やはり秋葉原の様なところへ行くのが確実です。(東京以外の方ごめんなさい)ちなみに新宿の某よどＢしカメラで、ＸＲＧＢ－１が特価２４８００円と書いて売られていたけど、思いっきり定価に近いぞＹどばしカメラ。特価ぢゃないぢゃん。

欠点は？

欠点といえば、スピーカーが必要な事ですか。パソコン用のモニターは普通スピーカーが付いていないので、音を鳴らすためには別にスピーカーをつなげる必要があります。ただパソコンユーザーの方ならパソコン用スピーカーの外部入力につなげれば問題無ありません。筆者が使っているスピーカーには外部入力がないので、映像はモニターで音楽は映っていないテレビから流すという情けない状態になってますが。とほほ・・・。

あと、ＵＳＣは電源を必要とするのでコンセントが余分に必要ですが、これは欠点というほどでは無いでしょう。

てな感じなのですが

ここまで書いてきて思ったんだけれど、この文章読んでもＵＳＣ欲しくはならないねぇ(笑)だってただの紹介記事だもん。確かにマニアックな機械だし値段は高いし・・・でもでも本当にきれいなんだよ～。これをきっかけにお店とかで目に留めてくれるようになったら、大谷はとても嬉しいです。

この文章を書いてホントＵＳＣって高いもんだと実感してしまいました。もうちょっとコストパフォーマンスに優れていればねぇ、もっと普及しただろうに、残念残念。とりあえず秋葉原などでは店頭デモに使っているところも有るので、東京近郊の方は行ったついでに見てみてください。本当に奇麗ですから。って訳で、こんなのあるんだのコーナーはおしまいです。なんかあんまり役立つ記事じゃなかったけど、ま、勘弁してやってください。

(藤原竜の蛇足の補足)↑にあるニンテンドウ６４の話ですが、何故か６４はＲＧＢケーブルに対応しやがりません。ハイレゾパック使ってもＵＳＣほど画面は綺麗になりませんので、これはメチャクチャつらいです。ちょっとした改造でケーブル使用が可能になるんスが…。

こんなゲームじゃときめけないっすよ

あるいは雑談のペエヂ

書いた人　たまぢ

皆様お久し振りです。三国一のサークル不幸者、たまぢ　こと大谷です。
はい、私このたびペンネームなる物を考えてみました。コナミズムも終わろうかって時に何考えてんでしょうか？いや前号の表紙に１人だけ本名で載っていてカッコ悪かったなぁってだけなんですが。
今回のお題はときメモって事で何を書こうか考えたのですが、ゲーム的な事は竜氏が、音楽の事は落合氏が書きそうなので自分はフリートークっぽく周りのときめいてる人々（約１名違うのもいますが）の事でも書こうと思います。いつもどおり読みにくいですのでご注意を。

・その１、増殖するＣＤの巻

え一地元の友人なのですが、プレイステーション版を購入後からはまったらしくクリア直後からＣＤを買いはじめたのですが、ゲームを買った時期が割と遅くすでにＣＤはかなり大量に出ていました。しかし彼はめげなかった。当時筆者は、ほぼ週一回のペースでその友人宅に遊びに行っていたのだけれど、その時のＣＤの増えかたといったら、一度に５、６枚づつは増えていき一月あまりでそのとき発売されていたＣＤをほとんど集めてしまったのだった。なんで急にそんなに集めはじめたの？と尋ねたところ彼曰く「金月真美のファンになった」とのこと。その後も彼の行動は止まらず、金月真美のＣＤはもとよりちょい役で出ているゲームなども買っていた。さすがに最近はそんな事は無くなったみたいだけれど、この前ときメモ２買う？と尋ねたら「買わない」の答え、金月真美が出てないから？と言ったら「うん」と即答されました。でもきっと藤崎詩織がゲスト出演が判明とかなったら買うでしょう、絶対。

・その２、秋葉直行、基板即買いの巻

バイト先の同僚に対戦パズル玉がとっても好きな人が居るのですが、ある日サターン版のときめきパズル玉が発売されると聞き、居ても立ってもいられなくなった彼はゲームショウに実物を見に行ったそうな。しかし！プレイしてみると、こんなのときめきパズル玉じゃない！筆者には良く分かりませんが、とにかくアーケード版とプレイ感覚がかなり違っていたらしいのです。そのことに憤慨した彼は、その後に秋葉原に直行、当時６８０００円もしたアーケード版の基板を購入してしまったのだった。いくらパズル玉が好きだからといってそうそう出来る事ではないと思いますが。なお彼は常日頃から「ときメモ好きじゃなくてパズル玉好きなの」と言い張ってはいますが、その割には使うキャラクターが決まっていたり（しかもあまり強くない)、高価な基板買ったりと素直になってよ、とか思っていたら、最近は割と開き直ってドラマシリーズとかいろいろ買っているみたいです。おまけに別の友人がときメモホームページを作っていたころ（今は閉鎖）ドラマ編１における主人公達のサッカーをまじめに解説するページを作って載っけていました。やっぱ好きなんじゃない（サッカーが？)。ちなみに筆者はパズル玉、サターン版とアーケード版両方やった事がありますが、やっぱり違いは良く分かんないです。

・その３、はまると恐いねぇの巻

とある日、バイト先の友人に「ねぇ、新宿書店の場所教えて」と聞かれたのでとりあえず新宿店に案内したところ、目的の本は無いと言う。仕方ないので池袋店にも行ってみたけどそこにもなし、隣のゲーマーズにもよったけどそこにも無いとの事。何探してんの？と聞いてみたら「声優のムックみたいな本」との答え。思えばこれが彼の暴走の始まりでした。その後、実はときメモの館林美晴役の菊池志穂の大ファンな事が判明。と言うか無理矢理白状させたんですが。その後も暴走は止まらず、メーリングリストに登録し、彼女が声を当てているゲームやアニメは一通りチェックするのは言うに及ばず、ヒロイン役で出演しているアニメがＬＤでなくＤＶＤで出ると聞いたらＰＣ用ＤＶＤドライブを購入し、シングルＣＤを買った人に先着でイベント招待と聞けば朝から並び購入する。（おまけに三個所で買って三回とも行ったらしい）そんな毎日が続いてました。いや今も続いています。そのほかにもバイトの仲間で秋葉原に行ったとき、家庭用に発売されているときメモを全て購入したとか、オープニング聞くためにトゥルーラブストーリーの２を買ったとか、まぁいろいろ武勇伝は尽きません。ちなみに家庭用全機種制覇したときは、当然中古を買ったのですが、ＳＦＣ版が一番高かったのが納得できるような出来ないような。なお、ときメモ２は「限定買うなら何時ごろ並んだらいいかな？」と「通常版でいいや」を繰り返した挙げ句、結局某店の特別パッケージを買っていました。いやまぁ、われわれがそそのかしたんですけどね。

・その４、あんなんじゃときめけないっすよの巻

それはある日の昼下がり、バイト中の出来事でした。同僚２人と雑談していた筆者は片方の女性がときメモは結構面白かったと言ったのをきっかけに、ときメモの話題に移っていったのですが、そこに別の同僚が突如現れ「ときメモはＰＣエンジンのときに本とかで前評判が高くて面白いって書いてあったから発売日に買ったのに絵もだめだめでゲームもくそ！あんなんじゃぜんぜんときめけないっすよ！！」と、それこそ鼻息が目にみえるぐらいの勢いで捲くし立てたのでした。当然筆者達はあぜん。いきなり現れて人が面白いと言っているそばから「くそ」と言い放つ神経もすごいですが、その時３人が３人とも口には出さずとも「おいおいゲームじゃん。マジにときめいたらやばいだろ」と思いましたとさ。彼はいったい何を求めていたんでせう。

いかがでしたでしょうか。筆者の周りのときめく人々の様子を書いてみましたが、いわゆるメモラーと呼ばれる人々に比べると、なんかあまり大した事がないっすね。それが良い事かどうかは別として、ネタ的に弱かったかなって感じです。反省せねば

ところでついにときメモ２が発売になりましたが（いつ頃これを書いているかばればれですな）限定版は手に入れられたでしょうか？バイト先でも、朝並ぼうと思ったらすでに締め切っていたとか、買えたから昼休み上司がいる前でプレイしてるとかいろいろですが、限定版だけ売れまくって通常版は余ってるなんて状況にならないようにしてほしいもんです。コナミもこれで儲けた分をあまり音ゲーにばかりつぎ込まないで、たまにはグラディウス以外のシューティングやアクションも出してくれませんかね。いやゴエモンばかりでも困りますが。

うーーーーーん、書くことなくなったからおしまい！！

KONAMISM　3.5号表紙　1998年12月発行

コミケ落選。 委託で急場をしのぐことに。
ページ的にも部数的にも薄い。
また、 初めてＳｈｉＮ落合さんに表紙を依頼。
タイトル文字が見えないのは俺が意図的に。
すがやみつる万歳。

KONAMISM COVER COLLECTION 3

NEXT TO ＳｈｉＮ落合　'S PAGE ▶▶▶

■コナミ音楽を聴きながら。■

絵と駄文：ＳＨＩＮ落合

『コナミズム』に出会って数カ月、残念ながら「筋肉モリモリの男らしい身体になったり」「未知のパワーで彼女ができたり」はしてないが、コナミのＣＤを聴く頻度は異様に高くなった。もともとコナミの音楽は、僕の中ではスタンダードかつデフォルトな存在だったが、改めて聴き直してみて「やっぱりエエですわぁ♪」と悦にひたりっぱなしである。
おかげ様で、かつて“コナミック・ゲーム・フリーク”だった頃の情熱がちょっぴりだけよみがえってきたよ。当時は家のワープロに『沙羅曼蛇』とか辞書登録していたよなあ。

♫ＵＮＫＡＩ(アクスレイ／１面ＢＧＭ)
弦楽器で長音を弾くと、微妙に音にフラつきが生じる（楽器に関して素人なのでよく分からないが、多分弦自体の振動によるものなのだろう）。ＳＦＣはサンプリング音源が使えたせいもあって、オーケストラをシミュレートしたＢＧＭがよく見受けられたが、この『弦楽器の長音』に関しては不満を感じさせるものがほとんどだった。前述の『フラつき』がくどくなりすぎて、非常に聞き苦しく感じたのである。
『アクスレイ』も当初はこの点が気に入らず、ＣＤは２・３回聴いただけで棚の奥に封印してしまった。最近ふと聴き返してみて、パーカッション部の妙なタテノリが非常に気に入った。落合のような頭の弱い人でも容易に理解できるノリの良さと、品の良い知的なアレンジの共存。これこそが落合のイメージする“コナミック・ミュージック”なのである。
で、ゲームの方もやりたくなって、今更ながらＳＦＣを購入した。中古本体を2500円で買えたのは良かったが、肝心のソフトが見つからない。とほほ。

♫ＳＡＮＤ ＳＴＯＲＭ(グラディウスⅢSFC／１面ＢＧＭ)
封印といえば、『千両箱平成三年版』も数回聴いただけで棚の奥にしまいこんでしまったクチだ。今こうして聴き直してみると、「ドット、ドット♪」と三連符っぽいバスドラの“音のこもり具合”が、なかなかどうして気持ちヨイ（レッド・ツェッペリンの故ジョン・ボーナムに叩かせたらこんな感じかも）。落合の場合、ちょっとした音設定の違いだけで曲全体の好き嫌いが別れてしまう事が結構多い。フェティシストだから仕方ないか(苦笑)。結局『グラⅢ』もＳＦＣ版買ったけど、……
……………………………………………サウンドテストが無いんだよう。

【後日談】藤原竜くんが、近所の中古ソフト屋でアクスレイを見つけてきてくれました(サンクス♪)。で、今回の原稿料じゃ～とか無理やり言いくるめて強奪しました。
オレって鬼畜♥

AXELAY

SHN.

♫水の精霊を呼ぶ歌－BRANMUTE
（ガイアポリス／８面ＢＧＭ）
♫ＡＱＵＡ ＩＬＬＵＳＩＯＮ
（グラディウスⅢ／２面ＢＧＭ）

アーケード版『グラⅢ』のメイン担当であったプロフェット深見氏は、個人的に大好きな作曲者のひとりである。深見氏の作品は、時にはクラシックの様式美を、時にはハードロックの激しさを見せるが、これは“プログレッシヴ・ハードロック”という統一された音楽観によるものだと落合は解釈している。『サンダークロス』も、『ガイアポリス』も、『極上パロディウス』や『Ｘ－ＭＥＮ』だってみんなそうだ。語弊を恐れずに言えば、深見氏こそが“古き良きコナミック・ミュージック”を、もっとも自然な形でＦＭ音源なりＰＣＭなりで表現できた人だと思う。中でも、氏の“プログレ”な側面が顕著に表れているのがこの２曲である。

♫楽園への道－HIGHWAY(ガイアポリス／15面ＢＧＭ)
♫ＤＯ ＴＨＥ ＲＩＧＨＴ ＴＨＩＮＧ
（Ｘ-ＭＥＮ／ボスＢＧＭ）

一方、“ハードロック”な側面を押し出しているのがこの２曲。泉陸奥彦氏(『メタモルフィックフォース』等)の音楽性はコレに近いと思うがいかがなものだろうか。

♫水上の行進(出たな!!ツインビー／５面ＢＧＭ)
♫ＳＥＮＳＡＴＩＯＮ(沙羅曼蛇２／２面ＢＧＭ)

話が前後してしまったが、コナミの音楽は非常にクロスオーバー的である。ロックを基本にクラシックの要素を意識したプログレ（プログレッシヴ・ロック。これをハードロック寄りにしたのがプログレ・ハード）と、ジャズやラテン音楽をフィードバックしたフュージョン。この二つのクロスオーバー音楽が、絶妙のバランスで双璧を成しているわけだ（深見氏や泉氏をプログレ系の作曲者とするならば、フュージョン系作曲者の代表格としては当然、古川もとあき氏が挙げられるだろう）。『出たな!!ツインビー』『沙羅曼蛇２』の２作品は、その両方のタイプの曲をちゃんと押さえた『コナミ音楽の見本市』のような存在であると思う。『とりあえずコレでも聴いとけッ！』みたいな。

♫ＳＡＣＲＩＦＩＣＥ(スペースマンボウ／６面ＢＧＭ・ＳＣＣデータアレンジ)

『スペースマンボウ』のＣＤでは、当時としては非常に斬新で、かつ画期的な二つの企画が試みられた。特に後者に関しては、現在においてもフォロワーが現れない。アレンジバージョンの可能性を考えると、実にもったいない事だと思うのだが。

⑴『ＭＳＸ８台シンクロによるレコーディング』⇨知ってる人も多いだろうが、ＳＣＣ音源チップ搭載ソフトは（ＭＳＸパソコン本体のＰＳＧ３音＋ＳＣＣ５音の）計８ポートを同時発声できる。そこで考案されたのが、ＭＳＸパソコン１台から１ポートずつ音をひろって、それぞれに独立したエフェクトをかけて収録する方式である。

同様の収録方式にタイトーの『ＺＵＮＴＡＴＡ-ＭＩＸ』があるが、これが初めて使用された『タイトーＤＪステーション-G.S.M. ＴＡＩＴＯ５-』よりも(わずか４カ月ほどだが)先駆けていたのがポイント高い。それでいてＺＵＮＴＡＴＡ-ＭＩＸは“世界初の収録方式”を騙っちゃってるんだよね(笑)。まぁ、収録過程が厳密には異なるので“世界初”もウソ

にはならないんだけれど。
②『ＳＣＣを使用したアレンジバージョン』⇨普通、アレンジバージョンといったら、「音質の良いシンセに打ち込んだり」「生演奏やっちゃったり」するものだが、ゲームで使用したＳＣＣ音源をそのまま使ってしまったという無謀企画。ある意味、作曲者にとってこれほど作りにくいアレンジバージョンはないだろう。もちろん、空前絶後にして唯一無二の試みである。完成した作品自体の出来の良さもさることながら、『ＳＣＣの音でも勝負できる！』と決断できたスタッフの自信こそすばらしいと思うのだ。

♫ＷＩＣＫＥＤ ＣＨＩＬＤ(悪魔城ドラキュラ／３面ＢＧＭ)
ＦＣディスク初参入作品だった『悪魔城ドラキュラ』だが、まだハードに慣れていなかったせいか、ＢＧＭにディスク音源を使っていないんだよね（Ⅱからはちゃんと使っている）。つまりＦＣ本体のＰＳＧ３音だけで、メロディー・ベース・ドラム(ノイズ)を鳴らしていると。後でＭＳＸ２版が発売されたのだが、これにはシンセドラム風の音が１音加わってアレンジされているのだ。この頃になるとコナミはＰＳＧ３音＋ノイズ(計４音！)同時発声技術を開発していたので、おそらくはそれを使ったモノなのだろう。
藤原竜くんにこの話をしたら「１ポートでシンセドラムとドラム(ノイズ)の両方を打ち分けているのかと思った」みたいな事を言われたが、もしかしたらこっちが正解なのかもしれない。まぁ、作った本人じゃないから本当の事はわからないからなぁ(いいかげん)。こちらの方式にせよ、おそらくはフレーム単位で音の設定を切りかえまくらないといかんので、相当に高度な技術である事には間違いないんだけど。
コナミＭＳＸ作品の音の良さを語る場合、どうしてもＳＣＣに話題が集中しがちになっちゃうけど、こういった地味な(でも革新的な)技術に目を向けるのも『ファンの義務』ではないかな？　ＳＣＣで５音加わったのはあくまでハード能力の範囲内だけど、ＰＳＧで４音鳴らす事こそ、『ハードの限界を超えた』という表現にふさわしいと思うのだが。
なんだか偉そうだねオレ。ごめん。文章にカッコも多いしね。ごめん。

♫ＢＬＯＯＤＹ ＴＥＡＲＳ(ドラキュラⅡ～呪いの封印～／昼の道ＢＧＭ)
「先生、質問です。どうしてコナミファンの皆さんは、ドラキュラの音楽の話になると決まって『血の涙』ばっかりヨイショするのですか？　僕もこの曲は大好きですが、他の曲を完全黙殺できるほど特別に良い曲だとは思えないんですが…？」
それはさておき、もういい加減『サンダークロスⅡの作曲者は、忍者龍剣伝（アーケード版）と同じ人なんだぜ～』みたいな話はやめようネ。せめてひとひねりして『スーパースターフォースと同じ人』とか『忍者龍剣伝Ⅱと(以下略)』とか言ってくれよ～。
で、似たような話で恐縮だけど、最近アトラスの増子司氏(『女神転生』シリーズ等)が『スターフォース』の作曲者であった事を知り仰天。なんかすごいぞ、テクモ出身者！

♫ＢＡＴＴＬＥ ＯＦ ＢＡＴＴＬＥＳＨＩＰ(サンダークロスⅡ／５面ＢＧＭ)
『サンダークロスⅡ』(別名『スペースマンボウⅡダッシュ』)は、僕に「メタルユーキ氏、突然コナミに移籍！」の衝撃を与えてくれたが、同時に氏が「フツーに良い曲しか作れない、中の上レベルの作曲者」でしかない事も証明し、ショックも与えてくれた。同じ手法でも『忍者龍剣伝』の時は心底から感動できたのに、『サンクロⅡ』のＪＡＺＺＹな４面ボス曲とか聴いてると「どうだ、俺様はこんなジャンルの曲も作れるんだぞ。ガハハハ」と自慢されてるようで悲しかった。
それは置いといて、落合は無限ループを前提にした“さりげない永続感”を押し出した曲が結構好きなのである。ちょっと前衛的な表現で申し訳ないが、『先の見えない不安感を表現しているが、いたずらにヒステリックではない曲』と言えば少しは雰囲気が伝わるだろうか。この『サンクロⅡ』５面ＢＧＭは、曲が進むにつれてえんえんとループ地獄にハマっていく感じがまさに“それ”である。『メタルブラック』３面ＢＧＭの『ＡＲＥＡ26-10』

なんかもこのタイプだね。実はこの曲、1面BGM『BORN TO BE FREE』よりも好きだったりする。オレって変人かも!? (今頃気付いたか)

♫CALL YOUR NAME(ポリスノーツ)

世のゲーム音楽ファンは二種類に分けられる。“好きなゲームのCDしか買わない”奴と、“気に入る曲が見つかるかもしれないからとりあえず買ってみる”奴に。僕は後者なので、『ポリスノーツ』をやった事がないのにCDだけは持っている。

この冬は予定していたソーサリアン本が見事に落ちてしまい、友人の雫本のイラスト原稿を描いていた。当初は『雫』のCDを聴いていたが、あまりしっくりこないので(ゲームやってないから当然か)この曲に換えて作業してたら結構いい感じだった。あ、友人のサークル名は『電脳遊児』ね(←宣伝)。

♫SPEED(グラディウス外伝/9面BGM)

で、最後はとりあえず買ってみた新譜『グラディウス外伝』の話である。なぜか新宿近辺ではなかなかブツが見つからなかった。もしかしたらこのCDバカ売れしたんだろうか。実はコレを買った前日に『アインハンダー』のCDを買っちまって、しかもあまりにも平凡な出来だったのでがっかりしていたのだが、『グラディウス外伝』を聴いてようやく気分が晴れた。よかったよかった。って、いきなりオチをつけるなあ〜。

作曲者Nories三浦氏は、CDのライナーや『コンピュータ・ミュージック・マガジン』(電波新聞社刊)のインタビュー記事において、『グラディウスの続編である以上、旧シリーズの音楽も意識して曲を作る』的な事を力説していたが、実際よく研究した曲作りをしていると思う。例えば『SPEED』出だし部分のベースライン(A→C→D→Eか?)なんかとてもコナミックだし、『BOSS-RUSH#2』イントロの「チャンチャラチャンチャラ♪」ってリズムも、元祖グラディウスのボス曲を意識しているものだと推測できる。おなじみの三連符を使った2面BGM『CEMETRY』もすんなり耳になじむ曲だ。

ただ、けっこう蛇足っぽい部分も多く感じられたわけで。もっとも、最近は『自分は音楽への感性がマヒしてるかも』と自覚してしまう機会も少なくないのでわかんないけど。『質の高い作品に恵まれすぎて、それらと一線を画すクオリティじゃないと満足できない』という状況に陥ってしまう可能性は往々にしてあるわけだし(もしかしたら『アインハンダー』を平凡だと思ったのも、これが原因なのかもしれない)。

やっぱりいい音源を使えるとなると「このバッキングを付け加えたい」とか「このフレーズも入れたい」とかいった欲求が出てくるものである。確かにそれをやれば音楽としてのクオリティは上がるけど、『音楽』と『ゲーム音楽』は明らかに別物なわけで、『音楽』と全く同じ方法論を移行しただけで『良いゲーム音楽』が作れる保証はない。コナミなんか特に、少ない音数や短い1ループの条件下で「音響技術力上げたり」「リフの作り方やアレンジを工夫したり」して、独自の方法論を模索・実践しながら『シンプルながらも極まった曲』を作り続けてきたメーカーなんだし。

『古き良きゲーム音楽』を意識する場合には、まずそこらへんの事を配慮する必要があるのではなかろうか。「FM音源でPSGっぽい音をシミュレートしましたぁ」とか「FM音源の音をサンプリングしましたぁ」なんてのは、あくまで外見を取りつくろっただけに過ぎないのだ。問題は“そこから一歩先”にあるわけで。

例えば、今さら『PSGで曲作れ』とか意地の悪い事は言わないが(やってくれたらそれはそれで嬉しいけど(笑))、『シンプルながらも極まった曲』を目指すという指向性自体は今後も充分に応用できるはずである。そしてそれは、決して『ファンに媚びて、ノスタルジーに訴える』なんて消極的なモノではなく、『ゲーム音楽を洗練させていくための重要な過程』になり得るのだ。たぶんね。

1997/12/27

□『KONAMISM Vol.2』再版によせて□

皆さんこんにちは。ＳＨＩＮ落合です。今回の再版に際して、イラストの手直しをさせていただきました。初版のモノと見比べてみると、違いがわかってお得ですヨ。
あと、原稿を書いた後で判明した事なども色々とありますので、この機会にフォローさせていただきます。再版バージョンを買われた方はラッキーですネ。イエ〜イ！
(『前回は間に合わせで書きました。ごめんなさい。』って素直に謝まれよ、オレ。)

プロフェット深見さんのこと

⇨最近はご無沙汰になってしまいましたが、先日発売された『ＢＲＯＫＥＮ ＨＥＬＩＸ』(米国産コナミゲーム)サントラＣＤの、「スペシャルサンクス」の所にさりげなく名前が載ってますね。コレははっきり言ってただの憶測なんですが、もしかしたら現在はコナミのアメリカ子会社である『コナミインク』(って名前だったっけ？←いいかげんだなぁ)に出向されているのかもしれません。『極上パロディウス』ＣＤライナーのコメントも、それを前提にして読むとすごく納得できるのですが……。どうなんでしょう？
ちなみに“水の精霊を呼ぶ歌”などの４曲は、深見さんがメイン担当されている作品から『この曲は深見さんにしか作れんだろう』といった“確信に限りなく近い推測”でセレクトしたもので、他の担当者さんが作曲されている可能性もあります。一応、これらの曲の作曲者内訳は公表されておりませんので、念のため。

マルチレコーディングのこと

⇨『スペースマンボウfromＭＳＸ』(1990年４月５日)
①あらかじめ各ポートに別々のエフェクトがかかるようにセット。
②一発録り。
『タイトーD.J.ステーション』(1990年８月21日)
①各パートを、それぞれ別々に収録。
②それぞれの素材に別々のエフェクトをかける。
③ＺＵＮＴＡＴＡ−ＭＩＸでミキシング。

ＭＳＸ２版『悪魔城ドラキュラ』のこと

⇨すみません。資料の読み違いでデタラメ書いてました。コナミは別に『ＰＳＧ＋ノイズ同時発声技術』を開発していたわけではないんですね。文中の『１ポートで打ち分けている』が大正解です。あとで聞き直してみたところ、『シンセドラム風の音』も複数種あったりして結構ゴージャス。月並みですが『思い込みだけで書いたら、あとで大恥かくぞ』という事で。やっぱり資料確認は大事なんだなあ、とぼくはおもいました。おわり。
そうそう、ＭＳＸ２版の曲は音量操作等のエフェクトが、ＦＣ版よりも多少凝ったものになっている事を付け加えておきます（逆にフレーズが抜け落ちてる曲とかもあるけど）。

『グラディウス外伝』ＣＤのこと

⇨原稿を書いた後で、早速『初回分は特殊ジャケット仕様になってたから、それだけ絶対数が少ないんじゃないスか？』とツッコミをいただきました。全くその通りだと思います。
どーでもいい事ですが、モアイ面の曲って『愛・超兄貴』に似てません？

(おまけレビュー)「Broken Helix」メガドラの海外作品によくあったダンスミュージックっぽいモノを期待するも、実際にはバイオハザード系「何を伝えたいんだかハッキリしない」BGMだったのでガッカリ。この手のゲームミュージックを聴くたびに「ビデオゲームって映画産業の後追いでしかないの？」とイヤな気分になります。

TALK about

POLICENAUTS

絵と駄文：ＳＨＩＮ落合

●僕の中で、小島秀夫という人物はけっこう微妙なポジションにあります。
　例えば、ＰＣエンジン版『スナッチャー』を終わらせた時には「おお、この人はなんてすごいゲームを作るんだ」とか言って絶賛していたくせに、インタビュー記事や、『ゲーム批評』の連載コーナーなんかを見ると「何言ってやがる、この映画オタクが」とかののしってみたりして。
（※ちなみに、サターン版『ポリスノーツ』を終わらせた現在の評価は「プレステ持ってないけど『メタルギアソリッド』めちゃやりてえ～！」です。すべてはスリルのためにッ！メタルギアソリッド！みたいな～）

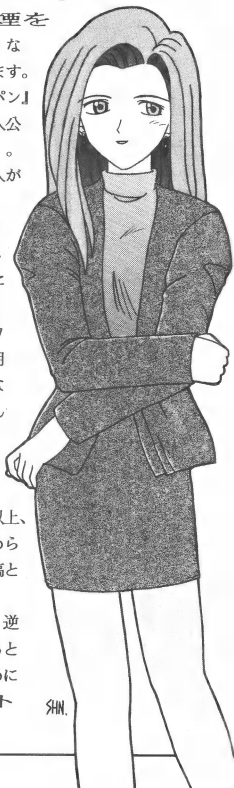
●事実、小島氏は『映画オタクの自己満足』すれすれのゲーム制作を続けてきている人で、「プレイヤーの理解を容易にする」ために平気で映画のネタをパクったりするんですよね。今さら言うまでもなく（←言ってるけど）、スナッチャーは映画『ブレードランナー』の世界像／世界観をまんまパクってるわけだし。そのスナッチャー関連のインタビューで、「主人公ギリアンは

メル・ギブソンをイメージした」なんて言ってたけれど、ポリスノーツの主人公『ジョナサン・イングラム』に至ってはメル・ギブソンそのものだったりする始末（よくわからない人は映画『リーサルウェポン』を観るべし。トラブルメーカーな主人公が、わりと常識的な黒人のパートナーとバディ組んでるトコとか、主人公の喫煙をパートナーが止めるトコとか、なんでこんな所まで－って思うくらいパクりまくってます。中でも決定打は、ジョナサンの『スタジャンにGパン』というスタイルが、『リーサルウェポン2』の主人公のものと同じなんですよね。もちろん髪形とかも）。

まぁ、『リーサルウェポン』の件は、小島氏本人が自己申告しているぶん情状酌量の余地があるけど、こんなんじゃディズニーに『ジャングル大帝』パクられても文句は言えんよなぁとか思ったりして。

ゲームにおける映画の方法論（カット割りとかカメラワークとか、あるいはアイディアとか）の流用は、ポリゴン技術の確立した現在ますます面白くなっていくだろうし、それはそれですごく楽しみなんだけど（メタルギアソリッドとかマジで凄そう）、『所詮は映画の後追い』という本質に気付いてしまうと冷めてしまうんですよね。すでに存在する『映画』に追いつく事を狙っている以上、その再現を超える事もない。あらかじめ限界が定められているようなもんですから（←なんか前回の原稿と書いてる事があまり変わらないぞ）。

そのへんが、いわゆる小島組作品の難点であり、逆に言うとソコを割りきってしまえば相当に楽しめると思います。少なくとも、『映画』を作りたいがためにハリウッドと結託した(安直！)パラサイトなんとかよりははるかに健全でしょう。

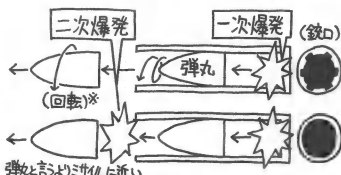
SHN.

●で、『ポリスノーツ』なんですが、かなりイイ感じです。小島氏は、世界像／世界観を固めるために『細部の設定にこだわる』事で高い評価を受けていますが、今回も色々なギミックが仕掛けられていて、分かる人（厳密には『分かろうとする人』）を楽しませる作りになっています。また、スペースコロニーを題材にした話はこれまでにもありましたが、そこから『宇宙線障害⇨臓器移植の必要性⇨臓器密売』といった肉体的問題／『宇宙空間での孤独感⇨それを紛らわすための麻薬の乱用』といった精神的問題の両方をはらんだ、現実味のある未来予想をしたゲームはおそらくコレがはじめてでしょう。なんかネタばらししちゃってますけど。ゲームやってる途中の人いたらゴメンね。

あと、きわめて個人的な意見ですが、キャラクターデザインがアニメっぽくリメイクされていて助かりました。原作のデザイナー木下富晴氏の絵は、上手いと思うんだけどイマイチ好きではないので(※)。個人的に。ってゆーかサターン版のカレン・北条が相当に良かったのです。これを欽ちゃんの仮装大賞にたとえると、ひと目見た瞬間に『パッ、パパパパパパッ、パパパパパパパパパパパパ(直後、ファンファーレ)』と速攻で満点入賞したような感じ。早い話、ひと目ぼれしちゃったんです。キャッ♥

と、よくわかんないままこの文章は終われ〜（命令）。

(※)あ、でもスナッチャーのランダム・ハジルはかっこいいよね。

人生においてほとんど意味がないかもしれない知識① 「ライフリング[Rifling]」について。

「ポリスノーツ」において、大きな意味を持っているコトバのひとつが、この「ライフリング」です。専門的な話になりますが、いわゆる銃の類は弾丸をまっすぐに飛ばすために、銃身の内側にらせん状のミゾを付けています。弾丸を撃ち出す際に、このミゾに沿わせて回転する仕組みになっているわけです。作中では、この現行の機構を持った反動銃(リコイルガン)に加え、無重量下での使用を考慮した無反動銃が登場します。後者は射出直後に二次爆発を起こし、それで弾丸を飛ばす機構になっているため、ミゾ(ライフリング)で回転させる必要がないのです。いわば両者には「ローテクvsハイテク」な関係があります。サターン版ジャケット(ジョナサンとレッドウッドが銃を構えてるやつ)も、そういった観点で見るとまた面白いのでは?(銃口に注目!!)

※もしかしたら回転が逆かも。違ってたらゴメン💧

[以下、余談。]

● ども、落合です。今日は楽しい原稿受け渡し♪
現在都内某所にて藤原竜くんのあたたかすぎる視線に見守られ(中略)
ふー。只今、隣の東急ハンズ池袋店で新しいペンを買ってきました。なかなか緊張感およびライブ感にあふれる文章ですね。それにしても「都内某所」とか書いておきながら、思いっきり現在地バラしてませんか? >オレ

それはさておき、ポリスノーツがらみで2作品ほど「コナミの宇宙ゲー」についてコメント。

● ひとつ目、サプライズアタック。'80年代末期あたりに出たアーケードのジャンプアクション。今、竜くんに「'90以降じゃないの?」とツッコミをいただきました。ああ、ライブ感にあふれているなあ。内容はテロリストに占領された月面基地を奪回すべく、主人公が乗りこんでいくといった物。どっちかと言うと音楽がかっこいくていいですなあ、って感じ。あとステージごとにタイトルが入って、宇宙ステーションが舞台の1面は(確か)「回る大地」ってタイトルでした。渋ッ。

● ふたつ目、ラグランジュポイント。芸夢工房。けっこう有名なんで解説は省きます。今改めて見ると、グラフィックが原色バリバリなんでわりとキツいです。スペースコロニーが舞台という設定のRPGはあんまりないんで、イマドキのハード、イマドキの開発能力でリメイクしたらちょっとイイかも。って、勝手な願望なんですが。

(おわり)

SHN.

もはや為す術も無く駄文。 98冬

Yeah!! キミも“O・TA・KU”かぁ～い!? ボクはｓＨｉｎ落合さ!! オタコンって呼んでくれよ！　毎週水曜日の『ラブひな』が心のオアシスになっている今日この頃、もう過剰なほどにダメオーラ発散しまくり！　ってゆーか、むしろ人としてすでにカテゴリーＦって感じ～（ちなみに現在のダイアグラム１位はダントツではるかサン♡　以下、なる⇨しのぶ⇨みつね⇨スウ⇨素子）。
　で、今回不覚にもこの本を手に取ってしまったＹＯＵに、今カラ“人生を営む上で著しく不必要な情報”ヲ垂レ流シテヤルッ。
　…スネークっ！　その人を殺さないでくれぇ～～～～～～～!!　みたいな～。

今、最高にハジけてる音楽のアレ。

『♪パッ、パッ、パッ、パッパッ～♪　パパ、パッ、パッ、パッ、パッパッ♪』と字で書くと全然わかんないけど、とりあえずメタルギアソリッドのメインテーマなんかも収録されてたりするＰＳ版ビートマニア！　メチャメチャｃｏｏｌだよね～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～～ッ!!
　でも、そんなビートマニアだって著しくかすんで見えてしまう程、サイコーにイケてるヤツがいるんだぜ！　そいつの名は…………………………………、

『サターンミュージックスクール２（©［株］ワカ製作所　←どこ？）』だッッッ！

いや～、『打ち込み音楽』ってヤツをいっぺんやってみたかったんスよ～。昔、それ目的で友人にＸ６８０００を譲ってもらったけど、つないでみたらいきなり電源不良起こして燃えないゴミになってしまったのね。泣いたよ、オレ。
　で、この『スク２』。はっきり言って著しくオモチャなんだけどね。32分音符使えないけどね。ヘボヘボな音色ばっかだけどね。ファイルが99個までしか作れないけどね。そのへんを割り切ってしまえば、それなりにイイ感じなのよ。っつーか、そのへんを割り切れちゃうハンパ者のオレ様だからしっくりきてるのね。おそらく。システム

▽　▽　▽　▽　▽　▽　▽　▽　▽

⇨こ、こ、これが本邦初公開なコナミレディさんのセクシーショットってヤツなのか～!?　読者ちゃんサービスってヤツなのかぁ～～!?
ああっ、コナミ法務部さまがこのページを見ていませんように♡
（注：イラストと本文は著しく関係がありません。）

▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽ ▽

的には『音色がサンプリングなＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ』って感じなんだけど、若い読者ちゃんｓにはちょっとわからねえよな、このたとえ。とりあえず、手持ちの楽譜からかたっぱしに打ち込んでみて、「うお～、ザナドゥシナリオⅡってこんな曲だったんだ～！」とかいった著しくマニアックな幸せを満喫している今日この頃。落ちこんだりもするけれど、私は元気です。キキ。
　でも、藤原くんには「やっぱ耳コピっスよ、耳コピ。楽譜に頼るなんて邪道っスよ」みたいな事を言われて僕しょんぼり。なんか近い将来

『音楽性の相違によりコナミズム分裂！』

なんて事になったら、ロックバンドみたいでちょっとカッコイイかもね。

【♪今までにこんな曲を打ち込んでます♪】
- 地底（盗賊たちの塔）／ソーサリアン
- コナミＳＣＣシューティング（グラディウス２／ゴーファーの野望／パロディウス／スペースマンボウ）
- ステージ１／ヘクター’87
- ステージ１／ジェノサイド２［耳コピ］
- ステージ１／鋼鉄帝国［耳コピ］
- Egarer／リバイバル・ザナドゥ［耳コピ］

…などなど。

（機会があったら『スク２』使いこなしガイドブック付きの音楽テープとか作りたいなぁ。）

KONAMISM　4号表紙　1999年8月発行

Vol.4 ではグラディウス特集が組まれました。
表紙は Vol.3 同様みつみ美里がカラーで制作、
今回はちゃんと（時間ないのに）カラーコピー機で印刷。
相変わらず「夏をのりきる！！」。
アオリ文句考えるのめんどくさい説浮上。

KONAMISM COVER COLLECTION 4

NEXT TO 神楽坂光浩 'S PAGE ▶▶▶

グラディウス特集？そうなの？

神楽坂　光浩

最近かぁ…コナミのゲームはリズム物ばかりであまりやってない…ほとんどパソゲーばっかりです…。グラⅣもあまりやってないし…でも、グラⅢはたまにやってます。（ホントにたまに…）う～ん、これでは藤原君に怒られてしまう。

「一緒に本つくろう」などと言っておきながら創刊の時は対談だけだったからなぁ…ごめんなさい…。おまけに２、３号は原稿間に合わず不参加…ごめんよぅぅ…。その時は長距離ドライバーやってたから忙しくってねぇ…まあ、今回はきちんと？参加しますのでお許しを…。

それでは、今回はグラディウス特集をやるらしいのでそれについてですね？それぞれ、簡単にいきます…（て、手抜きじゃないからね！！あぅ～…）コンシューマー機の作品につきましては、次回の「家庭用ゲーム機特集」でやります（やるのか…？）。

まず「グラディウス」。１９８５年だったかな？ツインビーのパワーアップシステムを更に改良してきました。いや、これはすごいと思います。そのシステムが今になっても使われてますからね。

当時私は小学生だったんですけど、ゲーセンから聞こえてくるＰＳＧの音が大好きでした。お金もなくて、見て憧れているだけだったので、悔しい思いをした記憶が…。ＦＣに移植されたときは、毎日熱くなってたなぁ…。

続いては「沙羅曼蛇」。えっ？グラディウスじゃない？いえ！！ビックバイパーが出てるから、いいんです！！沙羅曼蛇では、カプセルによるパワーアップではなく、ユニットでパワーアップするものでした。いちいちカプセルをためなくていいのは良かったのですが、途中で死んだときが……。後半は、レーザーを失ったら終わりでしょう。

沙羅曼蛇も、ＢＧＭが最高！！です。この時代のコナミは物凄く好きです♪…いや、別に、今は嫌い…とゆう訳では…（ライフフォース、とゆう海外版もありました。より生物的に…。書き下ろし？のＢＧＭ多数！！）

「グラディウスⅡ」。これは非常に完成度が高かったゲームです。横はもちろん、縦のスクロールのなめらかさ、グラフィック、新しく採用されたパワーアップの選択システム…など、いちいち数えてはきりがないので…。

しかし、ファンを喜ばせたものは、やっぱあれでしょう。そうです！！ボス・オンパレード！！それだけで、「やる価値あり！！」でした。

全体的には、まあ、可もなく不可もなく、飛びぬけたところはなかったけど、「たのしめるゲーム」でした。

そして、私の一番好きな「グラディウスⅢ」！！これは、別のほうに書いてあるので、ここではあまり書けませんが…これ、基盤持ってます（笑）。それぐらい好きです！！あの初心者を全く無視した作りに惚れました。アーケードゲームで無敵技があるなんて…しかもバグ（だと思う）。ＢＧＭもこれが一番好き！！いかにもコナミだしね…。シューティングの中では、たぶんこれを超えるものは出てこないでしょう（私の中で）。

「沙羅曼蛇２」…あまりやってません。出来はよかったんですけど、ちょっと…とゆう感じだったので…（ＢＧＭは良かったです）。

「グラディウスⅣ」。ついにでた！！Ⅲより１０年…長かった。時間がなくて、あまりやってませんが（笑）、出来は期待以上だったので、良かったです。２Ｄスクロールでは、このへんが限界か？これ以上何かやると、グラディウスじゃなくなるような気がする…。そろそろ、最終作になりそうな気がします。ⅣとⅢで、デラックスパック出ないかな？無理か……。

シリーズとは関係ありませんが「ゼクセクス」。これも大好きです！！基盤持ってます(笑)。なにがいいって？これはですね…コナミらしいけど、グラディウスじゃないとこです。Ｒ－ＴＹＰＥに似てるかもしれんが……。コナミのセンスあふれる異色な作品です。
あまり人気ないけど…面と面のあいだに出てくる奴(敵の総帥)が、笑えるんです！！「やつは何者だ！！」が特に…おまえこそ何者だ！！（笑）

「パロディウスだ」は主にグラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲからのパロディです。新キャラで、タコが…。楽しいゲーム！！とは、まさにこれのこと！！
笑えるくせに、ゲームとしては、恐ろしいまでの完成度！！難易度も半端じゃありません。いや、このセンスは素晴らしい。改めて、コナミが大好きになった作品です。ＢＧＭが素晴らしい！！世界の名曲などがふんだんに！！

「極上パロディウス」はパロシリーズの第２弾、前回よりもさらに素晴らしく創ってきました。もう…コナミったら…。前回よりも、さらに笑えて、さらに難しく！！（難しくはなかったか？）新キャラも増えて、２人同時プレイが可能に！！
コナミのシューティングの中では、一番良く出来てる作品じゃないか、と思ってます。とにかく、面白いです。

「ソーラーアサルト」は３Ｄの体感？ゲーム。当時、３Ｄものが流行ってたとはいえ、これは、やりすぎ。グラディウスの持ち味の、自機をあやつる楽しさが、いまいち…やはり、グラディウスは２Ｄです、結構面白かったけどね。

ほんと、簡単になってしまいましたが、いかがでしょう？これを見て、プレイしたくなった？えっ？ならない？あ、そう…。
まだ、あるところにはあるので、見つけたらぜひ！！プレイしてみて下さい。まだまだ面白いので…。

グラディウス Ⅲ のこと

…最近、グラⅢほとんどやってないんだよなー。別にグラⅢがつまらなくなったんじゃあないんだけど、ビデオ撮りしてるときに限って、３面でゲームオーバーになったり？…カニの足に踏まれたり…。そんなのばっかりなんで、しばらくやらなくなってしまったんですぅ。まあ、つまらないことばっかり言っててもしょうがないので、グラⅢのことをお話したいと思います。

まず、「グラディウスⅢ」について、一言。

１９８９年にグラディウスシリーズの３作目としてデビューしたわけですが…ちょっと難し過ぎて、完全にマニア向けでした。初めてプレイしたときは、たしか１面の後半まで行けたと思います。しかし、当時の私はシューティングにはかなりの自信を持っていたので、１面で終わってしまったことはかなりの屈辱でした。それ以来しばらくは、このゲームばっかりやってましたね、悔しくって。それで何とか３面のボスまで行けるようにはなったんですけど、ボスが難しいったら！オプションの張り方を知らないためにあんな苦労を…。

当時、中学生だった私は経済力がないために、全面をクリアするだけの投資ができませんでした。不評だったのか、ゲーセンからはどんどんなくなるしで、最終的にはモアイ面でグラⅢ人生（？）が、終わってしまいました。けど、どうしてもクリアしたかったので、基板を買う羽目に…。

…と、前置きはこのくらいにして、ゲームの解説にいきます。

まず、簡単に各面の紹介をしたいと思います。

１面…砂漠

砂のイヌと竜が出現。後半が意外と難しかったりする。中途半端に難しい。そのせいでグラⅢが嫌いになった人もいるのでは…。

ボス　くわがたみたいな奴。

２面…泡

泡、泡、泡、泡、あわ、アワ、……連射が大変！後ろから変な奴が飛んでくるし…。

ボス　泡がデカくて、中に目玉がある奴。

３面…火山＆岩

ハッチがいっぱい。弾がいっぱい。敵がいっぱい…。眠くなる面。難易度がもの凄く中途半端。初めてこの面をプレイしたときは、「永久ループか何か在るのか！」と思いました。

ボス　ビッグコアマークⅢ。

４面…３Ｄ

何？これ？スペースハリアー？…あ、死んだ…。

５面…モアイ

オプションを合わせる位置を外したら…さあ、大変！！この面は、かなりきついです。何が？って言うと…それはプレイすれば理解できるでしょう…としか私の口からは申し上げられません。

ボス　大きめのモアイが６つ。中ボス有り。

６面…細胞
　サラマンダを思わせる、中途半端な難易度の面。
　ボス　ゴーレムと呼ばれる、目玉付き脳ミソの進化？した奴。
７面…ファイヤー
　火の玉がたくさん出てくる。しかも、倒せない。処理落ちするから良いけど、しなかったら…。一言！相当の自信がない限り、リップルレーザーしか使わないこと。
　ボス　三つ首の変な鳥。それを倒すと、二首の炎の龍。
８面…植物
　その名のとーり植物がいっぱい。凶悪な生物兵器らしい。Ｘ６８０００版のやつに、似たような面があった。
　ボス　もやし？
９面…キューブ
　美しいキューブ、しかしそいつらの極悪ぶりったら…。ハイスコアラー達がはまった面。
　ボス　触手が伸びてくるビッグコアみたいなやつ。
１０面…ボスオンパレード
　懐かしいボス達が…。
　ボス　デリンジャーコア。レーザーの間隔が絶妙！
最終面…要塞
　グラディウスシリーズにはお約束！しかも､めちゃめちゃ難しいぞ！上下に動きながらレーザーを吐く奴、ぐるぐる回るレーザー、８本足のカニ、絶妙な配置のハッチ達など、グラⅢの最終面にふさわしい面。
　ボス　気持ち悪い顔。こいつの吐く、白い塊にあたれば隠し面へＧＯ！！
　この隠し面は、初代グラディウスの１面と、沙羅曼蛇の１面。

　…と、大ざっぱになりましたが、こんなもんです。

　それでは、自分が難所だと思っているトコロを紹介します。

　１、３面のボス（レーザーよける位置を知らなかったらだけど…）
　２、モアイ面（グラディウスシリーズで最悪最強！！）
　３、ファイヤー面（最後まで脳汁全開！！）
　４、キューブ（「あなた誰・・」と言いたくなるような、奴らの動き！）
　５、やっぱり、要塞ステージ。いつもどおり、最悪…。

　……自分はこのぐらいだと思ってます。他に気をつけるトコロと言えば、いつでもどこでも気を抜かないことかな？例えば、せっかく最終面にいっても、「ちょっと油断したせいで壁にあたった」とかしますんで…。

　…と、今回はとりあえず終わりにします。まだまだ書きたい事がたくさんあるのに、時間が……。

ときめきメモリアル発売５周年記念？

神楽坂　光浩

初代ときメモ（ＰＣＥ版）が発売されてから、もう５年も経つのですねぇ……。最初に見たのは秋葉原の店頭デモか何かかな？　画面の向こうの女の子がなにやら喋っていたのがとても印象的でしたね〜。そして、ゲームの目的が「女の子から告白されること」！！最初見たときは「なんて軟派なゲームだ！」なんて思ったりしたんですけど、プレイしたら見方が１８０度変わりました。やはり食わず嫌いは良くないと言うことですね。ときメモを薦めてくれた友人には感謝？してます。ときメモがなかったら「こっちの世界」には来てなかっただろうし、パソコンも買わなかっただろうし……。まあ、余計な話しは置いといて……。

ときメモ（ＰＣＥ、ＰＳ、ＳＳ、ＳＦＣ）については……まあ、あまり知らない人はいないと思うので、あえて語りません（ぉぃ）。その後の「ときメモドラマシリーズ」についてお話でもしましょうか？　結構やってない方いるんですよね、面白いのに…。

基本的には選択肢を選んで行くアドベンチャーゲーム？ですね。まあ、どの選択肢を選んでも、ときメモ本編のように爆弾を作ってしまうようなことはないですけど（笑）このドラマシリーズの選択肢は、会話を楽しむモノであって、仲良くなるためのものではありません。しかし、メインヒロイン以外の場合、スペシャルイベントを見るためにはこの選択肢が重要なモノになります。ドラマシリーズ全てにおいて言えることなのですが、私が一番感激したのは、放課後やデートの時などの会話がたくさんあることでした。ときメモの時に思っていた「女の子との会話が少ない」とゆう不満を見事に解消してくれました。それと、ミニゲームがたくさんあるのも良いですね。本編よりもミニゲームに熱くなったりして（笑）。この辺の余計なモノまできちんと作るあたりはさすがコナミだ！！と思いました。技術を無駄に使ってるような場面も多々見られます（笑）。まあ、これは悪い意味ではないので、誤解のないようにお願いします。

ドラマシリーズを雑誌で見たときは、ファンディスクか何かと思ってました（汗）。しかし、その内容はファンディスクの一言では語りきれないものがあります。ときメモファンの方々には非常に嬉しい作品となったのではないでしょうか？また、３作全てに「栗林みえ」も特別出演しています（栗林みえって知ってます？）。

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第１作「虹色の青春」
ストーリー

舞台は高校２年の春、サッカー部の対抗試合までの１７日間。主人公はサッカー部の補欠で「今度こそはレギュラーに！」と日夜練習に励んでいるが、今年もレギュラーにはなれなかった。しかし、密かに想いを寄せているクラブのマネージャーの期待に応えるためにも、対抗試合に向けて特訓の日々が続く……。

これは虹野沙希ちゃんがヒロインのお話です。プレイした最初の感想「青春だ！」（そのまんまかい！）いやー、熱い！熱すぎます！　ときめき状態〈顔が赤くなる〉になった時も、きちんと左目のウインクがあるし（笑）。伝説の「虹弁（虹野さんが作ったお弁当）」も出てきました。虹野さんファンが狂喜乱舞したことでしょう（笑）。新キャラの「秋穂みのり」も、なかなかいい味出してます。ＣＤドラマのキャラの名前が出て来たりと、ファンには嬉しい内容でした。虹野さんファンは「とりあえず買っとけ」（笑）です。

虹野さんと主人公のやりとりをみて、砂を吐かないように（爆）

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第２作「彩のラブソング」
ストーリー
　舞台は高校２年の秋、文化祭に向けての１７日間。主人公は校内でも人気の高いアマチュアバンドのギタリストで、文化祭のバンドコンテストに向けての新曲作りをしていた。情熱を忘れ、巧みさを追求するようになっていた。そんなときに、ある女生徒との出会いが忘れかけていた何かを思い出させていく……。そして、紡ぎ出されていく新たな旋律……。
　これは片桐彩子ちゃんがヒロインのお話です。今回はＣＤ２枚組でした。第２作は、内容が前作以上に充実してます。この第２作目から「放課後モード」なるものが追加されました。一度クリアした後の「おまけモード」からプレイできるようになってます。これは、メインシナリオを省いてプレイできると言うものです。片桐さんは登場しません。この放課後モードを使って、紐緒さんにお近づきになったり出来ます（笑）。しかし……片桐さんの口調は相変わらずですね。エセ外人のような喋りは健在です……とゆうか、酷くなったかな？（笑）「美咲鈴音」と言う新キャラも登場しました。主人公のバンド「彩」のキーボードを担当している子。密かに主人公に想いを寄せているが、その想いの行方は……。前作に引き続き、秋穂みのりも登場します。

●ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　第３作「旅立ちの詩」
ストーリー
　入試も無事終え、卒業を目前に控えた３年生の冬。主人公は、幼なじみの藤崎詩織に「卒業するまでに告白を」と、心に決めてはいたが、なかなか実行に移せずにいた。バレンタインデーに詩織と一緒に買い物に行くことになった主人公は告白を決心するが、その矢先、詩織から「いつまでもいい友達でいてね」と言われ、ショックを受ける。その落ち込みの中で自分を振り返る主人公。高校時代を無為に過ごし何も残せなかった自分、本気で何かに打ちこんだことのない自分……。今の自分には何も魅力がないことを悟った主人公は自分を試すため、ちょっとしたきっかけで始めたマラソンに残りの高校生活をかける……。
　今回がドラマシリーズ最後の作品とあって、内容もかなり豪華になってます。今までに登場したときメモキャラもほとんど（全部かな？）登場します。メインヒロインは藤崎詩織ですが、サブメインヒロイン？には、あの館林見晴が！！ときメモ本編では、館林さんは隠れキャラだったので、デートに誘ったりとかは出来ませんでしたが、この作品の中では一緒にプールに入ったり出来るようですね。ときメモファンの中でも比較的多いとされる館林さんファンが喜んだでしょうね。しかし……わざわざ詩織エンディングと館林エンディングを作るとは……。筆者はまだ詩織編しかクリアしてないのですが、その出来の良さは素晴らしいです。とにかく、藤崎詩織の魅力を最大限に引き出しています。詩織ファンじゃなくても一度はプレイしてみることをお薦めします。全てのときメモファンが楽しめる内容だと思いますので。キャラのセリフ一つ見ても、それぞれの特徴がよく出ています。また、映画館で「メタルギアソリッド」を上映してたりします。このあたりのセンスが非常にコナミらしいですね。同社の作品の宣伝をこんなところでするとはね〜。まあ、私はそんなコナミが大好きですけど（笑）。

　とりあえず、こんな感じなんですけど……時間があまり取れなかったので、文章が無茶苦茶ですね（汗）。これを書くために、もう一度ドラマシリーズやり直したりしたので…。まあ、このドラマシリーズがいかに素晴らしいとゆうことが少しでも伝われば良いです。まだプレイしてない人は、是非プレイしてみてください。ときメモ２が発売されて、今更と言うのもありますけどね……。とにかく、ときメモ発売５周年、おめでとう？

あの娘があんな娘？

さて、ここではときメモキャラの同人誌等での扱われ方でも見てみます。良く扱われていたり、悪く扱われてたりで、なかなか面白いです。ちなみに、１８禁はあまり見ないようにしています。私にとって、ときメモでの１８禁は好ましいものではないので……。

●藤崎詩織

詩織は…（笑）「私は天下無敵のスーパーアイドル、藤崎詩織様よ！！」とかが多いですね。もちろん、まともに？描かれているのもありますが（笑）

●如月未緒

如月さんは、やはり「あぁ、めまいが…」とか、体が弱いことを描いてるものが多いように感じます。いじめられ役が多いのは気のせい？

●紐緒結奈

「きらめき高校、伝説のマッドサイエンティスト」それ以外の描かれ方をされているのは見たことがない（笑）

●片桐彩子

うーん……怪しいエセ外人をさらに怪しく？（笑）とりあえず、「英語使っとけ」みたいな感じですかね……。

●虹野沙希

「根性よ！根性！」やはりそれか！あまり変な描かれ方をされてるのは見たことないですね。

●古式ゆかり

この娘の描かれ方は、あの天然ボケをさらに酷くしたものが多いです。バイオレンスなシーンになると「お父様」が登場するのはお約束。古式家と伊集院家の絡みなどを書かれている本などもありました。ときメモ本編では詳しく語られなかった部分なだけに、かなり面白く読ませていただいた記憶が……。

●清川望

清川さんは、まるでサイボーグのように描かれていますね（笑）壁を壊したり、鎖を千切ったり……。とにかく、その怪力を強調していますね（笑）

●鏡魅羅

このお方は、そのままが多いような気がする……。しかし、鏡家のことを描いた本などは、非常に優しい鏡さんが見られたりします。弟達にお弁当作ったりとか……ね。

●朝日奈夕子

朝日奈さんはこのまま……かな？少しだけ大げさに描いてあったりする程度かな？

●美樹原愛

やはりメット頭でしょ（笑）この娘もいじめられ役が多いかな。いじめやすそうだし（ぉぃ

●早乙女優美

「ウォーウォー！」（他に書くことないんかい）

●館林見晴

コアラ娘は「ぶちかまし」で決まりでしょう（笑）。私の好きな作家さんの本では、すさまじいパワーの見晴ちゃんが見ることができます。いやー、素晴らしい（素晴らしいのか！？）

●伊集院レイ

やはり。女の子として描かれたものが多いですね。想いを秘めている所に、みんなときめいたのでしょうか？（笑）伊集院さんのエンディングを見た後だと、次プレイからの彼（彼女）の行動が全て愛しく見えてしまいますね。（どこかで似たようなことが書いてあったような？）

KONAMISM　5号表紙　1999年12月発行

Vol.5はクリスマス当日にイベントだったのでこんな表紙。
ときメモ特集のはずが、俺1Pしか触れてない(笑)。
この号はものすげー早く完売しちゃった上
知り合いが挨拶に来るのでスペースを離れられず、軟禁状態。
いや、大丈夫ですじょ？

KONAMISM COVER COLLECTION 5

NEXT TO ゲスト　'S PAGE ▶▶▶

2001－1年ときメモの旅 by CPU司

ごあいさつ

ども、こんちはー。初めまして、ＣＰＵ司ですぅ。「しーぴーゆーつかさ」じゃなくて「しいぴいゆうじ」なのでよろしくね。たま～に「つかさくん」とか言われちゃうけど、これが某Ｐｉａ２の犬語な人のファンの耳に入るとボクちゃん撲殺確実なので、間違えないでね。えへへ☆
……とまぁ、「郷に入っては郷に従え」なる古代ギリシャ文化の教訓を胸に、コナミズムらしいノリで始めてみたつもりなんですけど、どうっスか？　違ってます？　やっぱオレ、お笑いに向かないのかなぁ。……えっと、もしかしてマイク入ってない？　アロー？　アロー？

まぁ、いいや。ともかく今回のこのコナミズム、「ときめきメモリアル」特集っつーことで、僭越ながら私めも一筆啓上奉り候と相成ったわけです。なおほとんどいないと思いますが、「ときめきメモリアル略してときメモってなに？　食いもんスか？」とゆー人は、即刻退場の上基礎教養を習得してキングサーモンのごとく戻ってきてください。もしかしたらこの本の他の方のページで説明してあるかもしれませんが。説明がない場合は、「ときめきメモリアル　～forever with you～　思い出の卒業アルバム」（アスペクト）をお奨めしときます。卒業してない人に卒業アルバム買わせてどうするよ、オレ。

不活性なコナミ

さて、今や高名なんだか悪名高いんだか知らないけどゲーム業界以外にまでその名が轟き渡っちゃってるそのときメモですが、んじゃ最初のＰＣエンジン版が出たときはどうだったか。６年前にワープ（？）して見てみますと、実は当のコナミがさして売る気がなかったのでした。専門誌広告は１回っきりしか出さなかったようですし、発売直後の東京おもちゃショーでも冗談抜きで影も形もなし。まるで継子扱いですね。のちのちの展開を考えると、まさしくゲーム界のシンデレラストーリーってなもんで、そろそろ継母役のコナミには、グリム童話版シンデレラばりの「本当は恐ろしい（既に死語）」災厄が降りかかってほしいんですけど。

なんでコナミはときメモを売る気がなかったのか。これはひとつには、アニメ・声優方面のコアなマニア向けの素材としては、ツインビーという虎の子が既に存在していたためでしょう。
「ウィンビーアイドル化計画実行委員会」が正式に発足したのが９３年４月。んで、あの「合言葉は（以下略）」をＪＲ秋葉原駅の伝言板に流行らせた上で、「ウィンビー」を「パステル」にすり替えたマニア向けラジオ番組、「ツインビーパラダイス」が始まったのが９３年１０月でした。格闘ゲーム大流行でカプコンやＳＮＫが看板になる女性キャラを獲得していく中、格闘もののヒット作を作れなかったコナミにとっては彼女が最大にして唯一の希望だったようで、コナミ側からのＣＤを中心とする関連商品攻勢は、当時のレベルからすればけっこうすさまじいものがありました。
つまりコナミにとっちゃぁ当時はツインビー関連の展開もまだまだ道半ばで、そっちを推さないでどうするとゆーか、ツインビーで行けるところまで行ってしまえとゆーか、まぁそういう状態だったわけです。
しかもときメモがターゲットにしていたＰＣエンジンというハード自体、スーパーファミコンに押されて勢いを失いつつある情勢。実際コナミ内部ではもうときメモを最後にＰＣエンジンから撤退することが決まっていたようで、そんな斜陽ハード向けの、ウケるかどうかの判断のしようもないときメモという作品を、コナミが事前に大きくプッシュするような余裕もなきゃ必然性もないというとこ

参考：93年春時点でのアーケード業界各社の看板女性キャラクター

	筆頭	次点	
カプコン	春麗（ストリートファイター2）	シルフィー（ロストワールド）	東風（ストライダー飛竜）
SNK	不知火　舞（餓狼伝説2）	キング（龍虎の拳）	（麻宮）アテナ（サイコソルジャー）
セガ	ティリス=フレア（ゴールデンアクス）	マリ（カルテット）	
タイトー	レイカ（タイムギャル）	小夜（奇々怪界）	メル（プリルラ）
ナムコ	ワルキューレ（ワルキューレの伝説）	カイ（イシターの復活）	他多数
コナミ	ウィンビー（出たな!ツインビー）	メローラ（出たな!ツインビー）	

ろだったんでしょうな。

ここらへんの事情が端的に顕れてたのが、９４年の６月に出たいちばん最初のドラマＣＤ。人気声優の久川綾とツインビーパラダイスで縁の深かった國府田マリ子（いずれも敬称略）を引っ張ってきて事実上の主役に据え、挿入歌もこの２人に歌わせておしまいという（残りの歌はゲーム版からの使い回し）ものすごい構成だったりします。ツインビーのラジオが4月から9月まで中断してたという当時の事情を考え合わせると、その間のつなぎになればもうけもん、もしゲームのほうがコケても有名声優さんたちの出てるＣＤとして最低限は売れるだろう、という希望的観測がヒシヒシと感じられます。

爆発的反応

ま、このよーにずいぶんな扱いをしているコナミ様をよそに、いざ発売されたときメモは、かつてない異様なウケかたをしたわけです。それはいったいなぜなのか。

まず、キャラクターの作りが「狙っていなかった」ことが挙げられるでしょう。いや、制作側からしてみれば狙っているところがいろいろあったのは間違いないんですけど、その狙いが当時のいわゆる「売れセン」「流行り」といったものとはぜ〜んぜん別の方向を向いていたわけです。
時代錯誤的な、使い古されたベタベタの設定を臆面もなく前面に押し出すことによって得られた、気恥ずかしさを伴ったトボケた味。女の子の絵を描くのは初めてだったという小倉氏と、その絵をドット絵レベルで修正していった立石氏のとても微妙なコンビネーション。さらに、当時の常識に逆らい敢えて有名声優をことごとく排除した配役などが加わることで、「狙っている」ことよりも「ズレている」ことのほうが先に立ち、当時としてもわりと珍しい部類に入る「素朴な大らかさ」が醸し出されていたと言えます。
そしてそんなＢ級Ｃ級的な雰囲気が、かえってプレイヤーたちの共感を強める結果となり、ファンクラブ活動や創作小説などの、「ときメモ現象」の中でも最も典型的で目立っていたものを生み出す、直接的な原因になっていったのです。

しかし、単純にキャラクターの造形に関わる部分が特殊なだけだったのであれば、ごく一部のマニアの頭の片隅に残る程度で終わっていたはずです。ときメモがそうならなかった理由はやはり、操作性やアクセス速度のような基礎的な面は言うに及ばず、多数のデートスポットを始めとする大量のイベント、それらに複数の展開を持たせるためのなお膨大な量のテキストと音声、さらにこれらを平易なゲーム展開の中にさりげなく織り込んでゆく全体の構成、そして乱数と乱数性のない関数の匙加減に至るまで、徹底的に練られ作り込まれていたからだと言えるでしょう。
あえて難点を挙げるとすれば、「爆弾」について説明書での解説が一切ないにも関わらず、万一爆発させた場合のダメージが大き過ぎるとか、まぁその程度。そこに目をつぶれば、さまざまなイベントの、状況に応じて変化する展開を夢中になって追っていくうち、女の子のちょっとした台詞の変化さえもが、その子の新しい一面を垣間見れたという大きな出来事のように感じられるようになってくるという、実に巧妙な構造ができ上がっていたのです。
「コナミのゲームだからとりあえず買う」というコナミマニアや、「コナミのギャルゲーってどんなのかねぇ」という興味本位の傾いた連中……つまりときメモを真っ先に買った人々のうちの大多数が、この当時の常識を超越した作り込みの深さに驚嘆し、ときメモという作品にズブズブとのめり込んでいったのは、当時の様子から見て疑いようがありません。それが口コミの爆発的なパワーを引き出して、あの異常なブームの火蓋を切るに至ったわけです（このへんの経過については、High Risk Evolution刊「決戦前夜」を読むとより解りやすいでしょう）。

そして何よりも、「学校生活を丸ごとゲームにする」という試み自体、ゲーム業界のメジャーシーンではまったくと言っていいほど前例がなかったということが、実は最も大きかったのではないかと私は思います。
漫画やドラマの世界ではとっくのとうに当たり前の題材になっている「学園もの」ですが、こと家庭用ゲーム機の世界では、現代日本を舞台にしたものですら数少ない状況だったこともあっ

て、珍獣並みといっていいほどの割合でしか存在していませんでした。さらにそれらにしても、ほとんどが非日常的な「事件」の顛末を描くという構成になっていたというのが実情です。例えばかの「ファミコン探偵倶楽部」シリーズや「中山美穂のトキメキハイスクール」にしてもそうですな。
　パソコンの世界でもその辺の事情はほとんど同様でした。例外としては、ナンパゲームの流れを汲んでマイクロキャビンが８６年に発売した、ナンパ三昧大学生活シミュレーション「ギャルッぽクラブ」があったくらいで、その他はいわゆるエロゲーであってもやっぱり「事件」が軸になっていたものです。
　状況が変わったのは９０年代に入ってからで、特に９２年の「卒業」「同級生」はそれぞれ大きな話題になりましたが、卒業のほうはプレイヤーは教師であって生徒の視点ではなかったですし、同級生のほうはあくまで「ひと夏の体験」というスパンでの描写が狙いとなっていました。結局、ときメモが出るその時まで、高校の入学から卒業までを舞台としたゲームは事実上なかったわけです（９１年のファミコン「マイライフマイラブ」はスケールでか過ぎ）。
　誰もが経験する学校生活というごく普遍的な題材を、余すところなく全てとまでは言わないにせよ、実に巧みな取捨選択によって、入学から卒業まで丸ごとという文句の出ようのないボリュームのゲームとして完成させた。その大胆な挑戦が大多数のプレイヤーに新鮮な驚きをもって迎え入れられたからこそ、ときメモのブームがあれほど長く継続し得たのでしょう。

　今挙げた３つの要素は、そのひとつひとつを取ったとしても当時の常識を突き崩すに足る斬新さを持っていたと言えます。しかもときメモにおいては、これら３つが「表層的に目立っているキャラクター」「それを下支えするゲーム的な構成」「さらにそれらを包み込む学園ものという世界」という形で、相互に欠くべからざるものとして密接に噛み合っていたということを特筆しなければならないでしょう。その相乗効果があってこそ、ときメモはギャルゲー最大のヒット作と呼ぶにふさわしいカリスマ性を獲得したのです。

超新星をもう一度

　その後ときメモがコナミやゲーム界に与えた影響については、語るスペースがあまりに少ない（ついでに資料も少ない）のでここではすっ飛ばしまして、いきなり現在にワープして帰還しましょう。はいただいま～。

　さて、「学校生活を丸ごとゲームにする」というところまで考え合わせると、ときメモの持つ根源的な革新性は実のところ、６年後の今でもほとんど薄れていないということが言えるのではないかと思います。それは、単にときメモの出来が良かったからというだけではなく、さらに加えて「ときメモとは別の切り口から高校３年間を丸ごと描く」といったような試みが事実上封印されてしまっているためでもあります。
　その「封印」を解くことが最も容易なのは、理屈の上から考えればときメモを看板に掲げるコナミの作品になるのではないかと思いますが、少なくとも「ときめきメモリアル２」については、高校生活周りの基礎部分の作りはあまり変更せずに引き継ぎ、女の子関連のディテールの強化のほうを主眼として作られているというように聞いています。それは、「一般的に期待されるときメモ２像」を外さないという点では正しい作り方になるのでしょうが……。

　このことひとつを取ってみても、学園もののゲームは、ゲーム界全体から見ればわりと狭い範囲のジャンルであるにも関わらず、まだまだ可能性が秘められていると言えるでしょう。ときメモの打ちたてたものに臆することなく、小手先の変更にとどまらない独自の着眼点から高校３年間を描き、それを緻密なゲームに仕立て上げる……。ときメモの再来にふさわしいカリスマ性のある作品は、そんな気概の高まりの中からこそ生まれて来るのではないかと私は思うのです。

　おあとがよろしいようで、長くなりましたが以上。ご清聴ありがとうございました。参議院議員選挙比例代表区政見放送を終わります。

USCを使ってしあわせになろう2　XRGB－2導入記 by CPU司

前号の大谷氏の記事の続きっす。しかも勝手に作った続編ってあたりが（以下略）。まぁ基本的なところは繰り返してもしょうがないんでさらっと流して、もそっとマニアックな世界に踏み込んだ話にします。で、また藤原氏が頭抱えたりして。ごめんなさいね。

ＵＳＣとは何かっつーと、アップスキャンコンバータの略で、ここでは「本来家庭用テレビにつなぐ機械を、パソコンのディスプレイにつなげられるようにする変換機」のことを指します。家庭用テレビとパソコンのディスプレイでは、対応している信号形式やブラウン管の走査（スキャン）方式が異なるので、それを変換する装置なわけですな。その中でも特に、アナログＲＧＢ信号を入力できるものを使ってゲーム機をつなげた場合、ごくノーマルな家庭用テレビにつなげたのとはまったく違う、はっきりくっきり東芝さんな画面でゲームをすることができると。

それ以前

で、私は今までマイコンソフトの「ＤＩＳＰＬ」っつーものを使ってました。これは大谷氏の使ってる「ＸＲＧＢ－１」の廉価版で、ビデオ入力の機能を省略してアナログＲＧＢ信号の入力だけにした製品です。今使ってるパソコン用のディスプレイの他に、昔使ってたテレビ機能付きのディスプレイがまだあるんで、テレビはそっちで見ればいいじゃんってな感じだったんですな。

しかしこのディスプレイテレビ、音声がモノラルなんで、せっかくパソコンのほうにはステレオ対応のスピーカーを付けているのに実にもったいない。じゃあってんで仮にＸＲＧＢ－１に替えても、今度はテレビチューナーがないんでビデオデッキでも買わなきゃいけなくなっちゃう。とまぁ、そういう歯がゆい状況が続き、そのうちにＸＲＧＢ－２なる後継機種まで登場しちゃったんですが、半年ほど前に親のビデオデッキが壊れて別のものに買い換えたんで、壊れたほうを引き取ることでチューナーの心配は見事解消したのです。おお！　これぞ天恵、解りやすく言うと棚ボタ。

そんな状況にありながら、新品だと２万を軽くオーバーするＸＲＧＢ－２のお値段は私ＣＰＵ司をビビらせるに充分で、なかなか手が出ずにずるずるずるずると月日は過ぎていきました。そんなある日、とゆーか先日、某パソコン屋の中古店舗で偶然にもそれを発見した私は銀行に駆け込んで金を下ろし速攻で保護。晴れてＸＲＧＢ－２を手に入れることに相成ったわけであります。

さぁ接続だ！

家に帰って晩飯もそこそこにさっそく接続。とは言っても、私の場合は今まで使っていたＤＩＳＰＬと入れ替えてしまえばゲーム機との接続はおしまいなんですけど。初めて使う人でも、パソコンにつなぐケーブルは入ってるんで、ディスプレイのケーブルをパソコンから抜いてＸＲＧＢ－２に挿し、同梱のケーブルでパソコンとＸＲＧＢ－２をつなげば肝腎なところはおしまい。あとはゲーム機やビデオをつなぐだけです。

とりあえずＰＳやＳＳをつないでしばし試用。ＤＩＳＰＬやＸＲＧＢ－１が１８ビット（２６万色）の変換能力にとどまっていたのに対し、このＸＲＧＢ－２は２４ビット（１６７７万色）の変換能力を持っているだけあって、フェードインやフェードアウトがより滑らかに見えます。また、グラデーションの色合いについても細かいところで差が出ています。まぁ、これらは「気になる人は気になる」程度の差ですがね。

また新たに追加されたガンマ補正機能も、小さなことではありますが意外と効果が高いことがわかりました。従来のものでは、テレビにつないだ場合と比べて画面の暗いところがかなり暗く出てしまい、何が描かれているんだかよく判らんぞな～～～ってなことが実際にけっこうあったんですが（かといってディスプレイ側の調整で画面を明るくすると、今度はパソコン画面の白がきつくなり過ぎて長時間見てられなくなる）、このガンマ補正を使うことで、真っ黒と真っ白の部分のレベルはそのままに、暗めのところを中心に画面の明るさを無理なく持ち上げることができるようになってます。これによってとても画面が見やすくなり、正直な話これだけでももうＤＩＳＰＬには戻れまいと思えました。

次にＰＳをビデオ入力のほうにつないでチェック。「デジタルくし形フィルタ採用」とかで、ふつーのくし形フィルタ採用の今までのディスプレイテレビと比べても特に遜色のない程度の画質は出てるみたいです。そこでいよいよ、故障中（と言っても実際にはテープ走行部分だけ）のビデオデッキを引っ張り出してアンテナ線をつなぎ換え、これで我が家某……じゃなくて我が野望達成せりっっっ！

そーゆーときに限って……

とにかくビデオのスイッチオン。パンパカパーン、見事にテレビが映りました。当然音声もステレオでございます。しかし……、長い間コンセントにつないでいなかったので時計も何も全部初期状態。おまけに画面にテープカウンタが表示されっぱなし。時計なんかは使わなくてもいいので（どうせ録画できないし）放っておくとしても、画面のテープカウンタはウザいし、ずっと出っ放しじゃ焼き付きの原因になるかもしれないので（それは心配し過ぎか）とっとと消さないと。

と、ここで思い出したのが、このビデオはチャンネル変更と録画再生以外の細かい操作は全部リモコンでしかできないということ。そこでリモコンも持ってきて、電池切れらしかったので電池を交換……おおっ？？　リモコン効かないぞ？　液晶も点かないし（液晶リモコンなのです）。ばしばし叩いてもダメ。はめ込み式らしくネジ穴がないので、分解もかなり面倒そう。っつーか分解したら二度と元に戻せなくなる可能性あり。がびーん、これでは画面がウザいままではないかぁ〜〜〜っ！

とゆーわけで、気持ちよくテレビを見るためには更なる買物が必要になってしまったのでした。わりと東京トホホ会っぽい展開ですな。で、選択肢はふたつ。ひとつはリモコンを修理部品として丸ごと買い直す。たぶん費用は３千円くらいだろうけど、この場合はビデオの録画再生はできないまま。もひとつはステレオ対応の激安ビデオデッキを買う。これだとビデオの録画再生もできるようになるけど、費用は１万は下らない。さぁどーする。

その後

結局新品の激安ビデオデッキを買ってケリとなりました。録画再生もできるのでありがたいですね。さて、その他に使っていて気付いた点や買おうと思ってる人への注意点を少し。

まず、ビデオテープの再生には完全には対応してないこと。これはＸＲＧＢ－１でも同じみたいですが、特に録画したデッキと再生するデッキが違う場合、映像信号が乱れてコンバータ側が追従できなくなるようです。実際、新しく買ったデッキで録画して再生する分には問題は出てませんが、市販のビデオを再生したらまともに見られませんでした。ＬＤとかＤＶＤなら問題ないんでしょうが、テープのコレクションがある人は要注意でしょう。

それから、ビデオ入力とゲーム機用のアナログＲＧＢの入力が自動的には切り替わらないこと。両方つないでいるとけっこう面倒です。これはＸＲＧＢ－１で自動切替にしていたのが不評だったかららしいんですが、自動切替の有効無効を選択できてもよかったんじゃないでしょうかね。選択に使うボタンの耐久度もちょっと心配ですし。

あと、私は持ってないんですが、光線銃（ガンコンやバーチャガン）を使うことはできません。ファミコンの銃はもっと原理が簡単なので使えるかもしれませんが。

他に、走査線の隙間再現機能が実は少しＤＩＳＰＬと違っていて個人的にショック（詳細はマニアック過ぎるので省略、知りたい人は直接私に聞いて下さい）なんてのもありましたが、全体的には９０点あげてもいい出来だと思います。でもねぇ……、２万はやっぱりちょっと高いですよね、我々みたいなマニアならともかくとして。前の大谷氏の記事と結論が同じ気がしますけど。

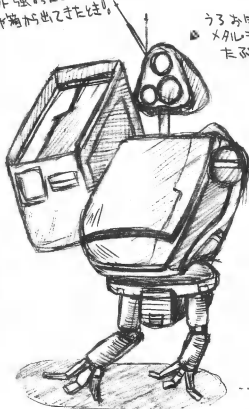
置き場所に困らないなら、ソニーのＰＳ専用端子つきのテレビでも買ったほうがお手軽に高画質でゲームが楽しめていいかもしれません。どっちにしても、一度アナログＲＧＢ接続でのゲーム機の画面を見てみてください。好みの問題もあるかもしれませんけど、Ｓ端子をさらに上回る鮮明画面を気に入ったら、それがあなたのマニアへの第一歩です（笑）。

PC-ENGINE版 ドラキュラX はかなりアニメファン向けな
仕上がりでしたね。ゲーム性とかいうより派手さとかみため重視な
かんじ——。X68版はめっちゃゲーム性追究されてましたね。
おいらまだクリアーしてない

/みつみ

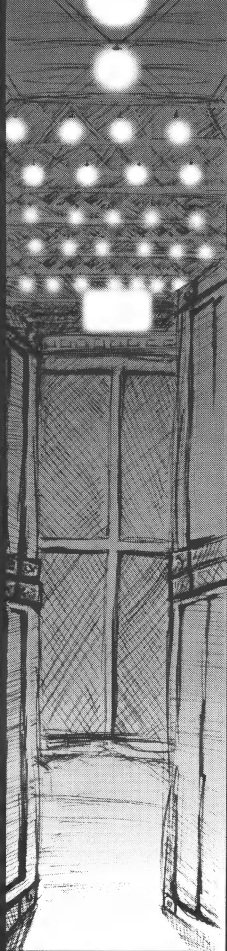
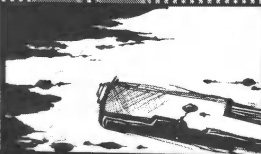
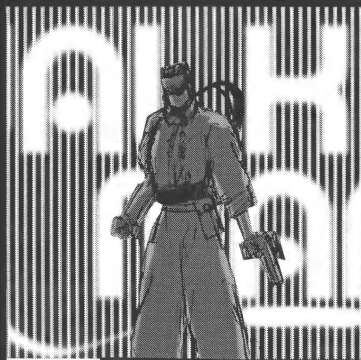
DRACULA X
しかし、あのマリアを
どこをどうしたら←のに
なるんだ、オイ!!
マリアのサードを
思いだすよ、ワタシ…

いや〜ぁ「コナミ」さんのゲームについて…ですか？
そうですね。まず「グラディウス」シリーズが好きです。
でも、やっぱり一番は『スナッチャー』ですかねぇ…
とっても良いゲームでした。PC-E版の爆弾の所で「ヴォリームを上げて下さい」には、まんまとだまされましたけどね(笑)
深夜に響きましたよ爆弾の「ドカーン」っていうサウンドが！ええ
PC-E版が完全版らしいけど、ちょっちハズした気がします。(泣)

最近は「ときメモ」がスパークしてらっしゃる様で…アイドルデビューですか？ ウインビー国民アイドル化計画」はどこにいってしまったんでしょうね。ときめき関連商品しか見ていない今日この頃です。
そして、それを集めまくる僕はまんまと乗せられているのか？
しか〜し！思わず買ってしまう、そんな自分がちょっぴり好きです。

TOP SECRET.

KEEP OUT

METAL GEAR

SOLID

MSXユーザーとコナミの甘い関係

とみやま

はじめましての者です。藤原さんのレビューであまりＭＳＸソフトが取り上げられてないなーって事で、ソフトレビューをやらせていただきたく参加させて頂きました。実際に筆者がＭＳＸに触れたのは１９８５年からで、コナミアンティークスを含めそれ以前に発売されたソフトも遊んでいますので、きっと出来るでしょう(無責任)。

その前に、コナミがＭＳＸユーザーのハートをがっちりキャッチしたソフトをリリースしつづけたのは、ＭＳＸより後に参入したファミコンの存在も忘れてはならないと思っています。そんなわけで、テーマは

ＭＳＸ　ＶＳ　ファミリーコンピューター

まずは「けっきょく南極大冒険」。ファミコンではこれが参入ソフト、ＭＳＸでもわんぱくアスレチックに続く２本目だったと思います。画面表示が速く、それに伴ってゲームテンポも良い、キャラクタもかわいく、トラップに引っかかったときの「おっとっと」という効果音など、オリジナルかつ完成度の高いゲームでした。
それで、両機種版を遊ばれたことがある方も少なくないと思いますが、後発のファミコン版にだけ「プロペラ」なるアイテムが存在していました。また、ファミコンの方がゲーム機としての性能は良く、色や音楽などＭＳＸより優れていました。ＭＳＸ版を先に遊んでいた筆者はファミコン版をうらやましく思うと同時に憎むようになりました(ウソ。

ハイパーオリンピックもファミコン版では「ハイパーショット」という、アーケード版と同じサイズのボタンがついた(というか、ボタンしかない)オプション機器が付属していましたが、ＭＳＸ版はなんとカーソルキーがＲＵＮボタンに割り当てられていたという仕様でした(ハイパーショット自体は別売でありました)。カーソルキーをダメにした方が間違い無くいると思われます。

同タイトルソフトのリリース

ロードファイター、サーカスチャーリー、ツインビー、イーアルカンフー、プーヤンなど、発売メーカーがコナミで無いのもありますが、アーケードから両機種に移植されていきました。しかし、ＭＳＸは背景(ＢＧ)を１ドット単位でスクロールさせる事がハード上で行えなかったり(ソフト的に出来ないことも無いけど困難)単色スプライトしか扱えなかったりとファミコンに比べ見劣りしていました。

さて、グラディウスも両機種に移植されました。
まず、先発のファミコン版は、オプションが２つに減ったりレーザーが普通のショットのようになったり、アーケード版そのままの移植は出来なかったものの、コマンドによるコンティニューや５０００点ボーナスなどの追加要素、そして資料がありませんが、あのコナミコマンドが生まれたゲームだと記憶しています…。

そして後発のＭＳＸ版は、いろいろな部分でファミコンを意識しているところがありました。さすがにアーケードそのままの移植は出来なかったようですが、ＭＳＸＦＡＮのコナミスタッフへのインタビューで「長いレーザーが表現できなかったら販売しなかった」と、コメントしていた通り、スプライトではなくキャラクターで表示することで、アーケード版と同じ長いレーザーが撃てました（でもワインダーが難しい…）。他にもオリジナルの骨ステージの追加、エキストラステージの追加、そして、２スロットのＭＳＸで出来た、自機がツインビーになる技、こんなことファミコンじゃ出来ない、と広告で描かれていたのです。また、ファミコン版では削除された要塞面のメカ触手の移植も広告で強調されていました。

ＭＳＸでは機種にもよりますがカートリッジスロットが２箇所以上あり、メインのカートリッジスロットにグラディウスを、他のスロットにツインビーを挿してプレイすると、自機がツインビー、カプセルがベルになったのです。
元々「コナミのゲームを１０倍楽しむカートリッジ」という周辺機器があり、これを先ほどのツインビーのようにゲームソフトとセットで使うと、残機を増やしたり、コンティニューの出来ないゲームでコンティニューが出来たりしました。これをゲームソフト同士で行うようにしたものですが、実際の意味があまり無かったとはいえ、ソフトの組み合わせでゲームが違う感じになることで、ファミコンに対して勝った！という意識がありました。しかし、この仕様は後になるほどエスカレートしていき反感を買っていた部分も…。

ＭＳＸ版でのフル装備コマンドですが、ポーズをかけて、キーボードで単語を入力してリターンキーを押す、というパソコンであることを生かした操作になっています。しかもコマンドは各面ごとに違う人名を用意していたり（ＨＹＰＥＲだと、どの面でも使用できた）、「ＤＯＵＢＬＥ」などで。その装備を単体でつけられたり、「ＡＨＯ」または「ＢＡＫＡ」と入力すると、どんな状況でも一瞬でゲームオーバーになったり（笑）山ほど用意していました。
コンティニューも先述の１０倍楽しむカートリッジを使わず、Ｆ５キーだけで出来ました。ＭＳＸでは有名な仕様ですが、隠しコマンドでもなく、ソフト単体で出来たのは、このグラディウスが初めてだと思います。

発売時期は前後しますが、次にグーニーズを。同タイトル、同ジャンル（サイドビューアクション）ですが、ゲーム内容や設定などで、多くの違いが見られます。

まず、ファミコン版は映画通りマイキーが主人公で、各ステージでグーニーズの仲間を１人助け出し、３本のかぎを集め出口から脱出し、全６面で５人のグーニーズを助けることが目的です。

グーニーズの特徴のひとつといえば隠しアイテムで。８個集めると体力が回復するダイヤや、ギャングの攻撃やトラップからのダメージを無効化する装備がいろんなところに隠されていて、その場所で各面決まったアクション（１面はキック、２面は下を押すなど）で、出現させることが出来ました。
Ｘ１やＰＣ８８に移植されたのもファミコン版が元になっています。

そしてＭＳＸ版は主人公がスロースです。ご存知でない方は映画を見てください。変な人が出てきます（汗）。説明しますと、元々フラッテリー一味に属する怪力だったのですが、グーニーズの手によりチョコで買収されました。といっても、ファミコン版では存在しないキャストを主人公に抜擢するとはかなり異色。
ゲームの目的は各ステージでグーニーズ７人全員を助け出し、出口から脱出、またさらわれるので繰り返し、５ステージクリアでエンディングです。ファミコン版と比べると、助け出すグーニーズが７人×５ステージの３５人で、数では圧倒的勝利。
また、隠しアイテムの出し方も多種多様、特定の地点でパンチする（スロースの攻撃はパンチでした）、ジャンプするなどを始め、壁を数回パンチ、その画面の敵を全滅、特定の場所を通過する、滝に打たれながら（重要）パンチすることで出現させるアイテムもありました。それだけアイテムの量があると効果も多種多様。例えば、パイプからの蒸気、滝、滴る水滴は、ファミコン版ではレインコート１枚ですむのですが、ＭＳＸ版はそれぞれに対応したレインコートが存在します。つまり、滝から受けるダメージを無力化するレインコートでは水滴を防げないのです。なんじゃそりゃ。
というのは、知らない方も多いらしいです。

この他両機種で出た版権物で、キングコング 2 はファミコンではトップビューアクション、ＭＳＸ２ではトップビューＡＶＧ、火の鳥～鳳凰編～はファミコンではサイドビューアクション、ＭＳＸ２では縦シュー、と、ジャンルからして違いました。

神話から伝説まで

両機種のこの後ですが、アーケードから移植された沙羅曼蛇やグラIIなどは、使い慣れてきたハードで、化け物ハードのアーケード版をいかに料理するか、という感じに作られたような気がします。
また、魔城伝説II、がんばれゴエモン、メタルギアなどが両機種同士で移植されあったりしましたが、もとの機種からあまりゲーム内容が変わらないように移植されていました。

それ以上にオリジナルゲームのタイトルがどんどん増えていきました。ＭＳＸでいえばグラ２や魔城伝説III～シャロムなど。

他、多くゲームをリリースしていきましたが、ソリッドスネークとＳＤスナッチャーを発売し、９０年にコナミはＭＳＸから去っていきました。ファミコンも、９３年に、ディスクシステムのゲームをカートリッジに移植し、去っていきました。

というわけで、ファミコンで競り合っていた時代があったから、晩年にいろいろなゲームがあったんじゃないかな〜というお話でした。

ＳＣＣ

さて、ここからはＭＳＸのお話をいくつか、というわけで、もう少し付き合ってくださいませ。ＭＳＸとコナミといえば次に出てくるのがＳＣＣかと思うのですが。これに関するスタッフインタビューが「ＳＣＣ　ＭＥＭＯＲＩＡＬ　ＳＥＲＩＥＳ　ＳＮＡＣＨＥＲ－ＪＯＩＮＴＤＩＳＫ－」のライナーノーツにて語られています。
あと特に書けることないなぁ（汗。

サントラＣＤについて

私が知っている範囲だけですが、挙げます。
アルファレコードの「ＧＭＯ　コナミックゲームフリークス」のＣＤ版のみ、ＭＳＸメドレーというトラックに魔城伝説、キングコング２、夢大陸アドベンチャーの「一部」のみ収録されました。全部足しても２分も流れません…。

アポロン音楽工業より、グラディウス２、沙羅曼蛇、パロディウスがシングルＣＤ、テープで、それぞれ１タイトルずつリリース。
落合さんにグラディウス２のＣＤを聞かせていただきました。ループする曲は２ループ入っていますし、ＧＭＯや初期のＧＳＭ１５００のような曲と曲のつなぎが０秒ということもなく、良い出来…ですがボスのテーマがないような…。グラディウス２はアポロンのＣＤ「オリジナルサウンドオブグラディウス＆沙羅曼蛇」にも収録されています。
（編註…テープ版グラ２と「グラ＆曼蛇」にはボス曲が収録されています。）

キングレコードより、グラディウスII～ゴーファーの野望ＥＰＩＳＯＤＥ２、Ｆ１スピリット＆Ｆ１スピリット３Ｄスペシャル、スペースマンボウ、メタルギア２～ソリッドスネークが、それぞれ１タイトルずつマキシシングル扱いでリリース。
沙羅曼蛇Ａｇａｉｎ内にＭＳＸ版沙羅曼蛇が収録されています。
先述の「ＳＣＣ　ＭＥＭＯＲＩＡＬ～」がＭＳＸ版スナッチャーとＳＤスナッチャーのサントラです…だと思うのですが、スナッチャーの方はＭＳＸ版をプレイしたことがないので確認が取れていません（あなたはほんとにＭＳＸユーザーか？^^;）。
グラII～エピソード２、マンボウ、スネークはコナミお宝ゲームミュージックコレクションという企画で、コナミＭＳＸスーパーベストアンティークスという形で再販（？）されています。

カシオとコナミの甘い関係？

私が始めて買ってもらったＭＳＸはカシオの「ＭＸ－１０」という機種で、ゴムキーボード。ジョイパッド１扱いのでかい十字キー＋２つのボタンが付いていて、ハイパーオリンピックの連打でもキーボードはへっちゃらという素敵なマシンです。

カシオはハードだけでなくゲーム・学習ソフトも出しており、ゲームソフトの方には連番を振っていたのですが、この中にコナミのソフトがいくつか混ざっていたりします。確か(汗)６番にコナミのテニス。１１番にモピレンジャー、番号を忘れましたが(汗)サーカスチャーリーも。これらは確かコナミのパッケージでも売られていました。品番というか、コナミのＭＳＸソフトには「ＲＣ」という番号がついているのですが、カシオ版はカシオの品番である「ＧＰＭ」になっています。

計算機メーカーで全国に市場を持っていたカシオの販売網を狙ったコナミ、ゲームソフトの充実を図るカシオの協力した姿だったのでしょうか。

コナミＭＳＸソフトレビューＶｏｌ．１(最終回)

というわけで最後にレビューを。タイトル、ソフトの番号(RC○○)、コピーライト表記の年数(発売年数と違うかも…)、PS版コナミアンティークスに収録されている場合はその旨を、そして、個人的な感想を表記します。

メタルギア２－ＳＯＬＩＤ　ＳＮＡＫＥ(ＲＣ７６７／１９９０年)

筆者が唯一遊んだことのあるメタルギア。

トップビューのアクションゲームで戦略的スパイゲームと謳っているように、敵に見つからないように、敵要塞にとらわれた博士を救出し、脱出する作戦を遂行することが目的となります。といっても、潜入後、ゲーム中では多くのドラマが展開します。

ゲームとしては、謎解きが非常に楽しい。フクロウ、ライター、スプレー、意味のある3種のレーション(ネズミの恐怖…)、パッケージの裏側に隠されたヒント、ジョージの役立つ精神論？など(ほとんどおばあちゃんの知恵袋)。

潜入、という部分では緊張感が薄い気もします。ボス戦は毒ガスによるタイム制限とか、色々なシチュエーションがあるのですが、ザコ戦では銃さえあれば強気でどんぱち出来ると言うか。敵兵に見つかるたびにゲームオーバーの可能性があったらやけくそに難しいゲームになってしまうと思いますが。

火の鳥　－鳳[illegible]－(ＲＣ７４７／１９８７年)

縦スクロールシューティングで、ストーリーは正しい心を手に入れるため試練の旅に出た我王が、我王自身の心の中に潜む悪と戦う、というものですが、原作にそんな設定あったっけ。

各ステージは平行する3つのエリアで構成されていて、画面の端に地形が無い部分から別のエリアに移ることが出来ます。マップ上には「門」で進めなくなっている部分があり、その門に書かれている文字と同じ霊木というアイテムを入手することによって開きます。各ステージで霊木を発見して道を開き、5つの心の玉を入手して、ラストボスに挑む、という展開になります。始めのステー

ジでは道通りに進めば、通れない門がある、先に進めばその門を開くための霊木がある、その門を通ればボスの門を開く霊木がある。と解りやすく出来ているのですが、後半面では縦横に探さないと見つからないように作られています。強制スクロールなので、それが結構難しいのです。
シューティングとしては、連射命のゲームですが、特徴といえる部分として、ジャンプ操作があり、敵弾や敵をかわすことが出来ます。
筆者が1番好きなMSXコナミゲームです。完成度自体は高いですし、悲壮感漂うメインテーマをはじめ、音楽がすばらしいと思っています。いやまじで。

魔城伝説（ＲＣ７３９／１９８６年／コナミアンティークスＶｏｌ．２）
縦スクロールシューティングで、アーケードのファイナライザーが元になっているようです。ブーメランの動きとか、赤いアイテムで体当たりするところとか。ストーリーは、ポポロンを操作して、大魔王ヒュドノスにさらわれたアフロディテを助けるというもの。
難易度高めですが、ゲームバランスは良く出来ています。しかし、非常に長く、エクステンドも少なくコンティニューも出来ない。10倍楽しむカートリッジでのオプションが無いと歯が立たない…と思いきや。このソフト単体で、残機がやたら増えるコマンドと、白アイテムを取った時の効果(無敵)がボタンひとつでいつでも出来るようになる(回数制限があったかも…)コマンドがあり、特に後者は、それだけで攻略の必要が無くなる代物です。
アンティークスではコマンドの存在が不明なのですが。クリアした方はいるのでしょうか…？
ポーズをかけると、いきなり道端で蒲団を敷いて寝るのも特徴？しかも鼻ちょうちん付き。続編のガリウスの迷宮では洋式便器で用を足し、時間が経つと便器にはまります。謎のセンス。
ちょっとした攻略、ポポロンより右側の敵はどう見ても狙って弾を撃ってきません。沙羅曼蛇のような感じ。

夢大陸アドベンチャー（ＲＣ７４３／１９８６年／コナミアンティークスＶｏｌ．３）
うろ覚えですが、始めて買ったベーマガで見た広告に引かれた作品です。1492年コロンブスが新大陸発見、1986年の僕らは夢大陸を～って感じだったと思います…ぜんぜん覚えてない。
大本はけっきょく南極大冒険のシステムで、目的自体は時間内にゴールに着くことですが、色々な要素が大量に付加された感じのゲームです。魚を集めることで、アイテムを買うことも出来ます。プロペラ(^^;や、銃、敵の体当たりを防ぐものなど。中でも地図が重要なアイテムが、これが必要になる面では入手しないとゴールできません。3面ごとにはボスが出てきて。銃で撃ちまくるか、杭をジャンプで踏みつけて地割れを作り、その中に落としてしまえば倒せます。
とにかく詰め込めるだけ詰め込んで作られたようなゲームですが、十分遊べるゲームとなっていました。攻略自体は、無敵アイテムを繋いでいくだけで済んでしまいますが…。これまた音楽が良いです。個人的にはマップ画面、洞窟面、雪？降りしきる森の面でしょうか。

ピポルス（不明／１９８５年？／コナミアンティークスＶｏｌ．３）
コナミアンティークスで始めてプレイしたら面白かったゲーム(^^;。大げさに見て。火の鳥のシステムを使ったゲームとも言えないこともないかと(ライン移動の部分とか)。ゲーム自体は、縦スクロール版のソンソ…じゃなくて、Mr. 五右衛門にしておきます(^^;。強制スクロールですが。
1ドットスクロールしていて面倒くさかっただろうなぁ、とか思いました。目指せエンドレスプレイ。

うわー5本だけ…。とにもかくにも、ここまで読んでくださった皆様と誘ってくださった藤原さんに感謝。

ファイナルコナミズム、朝まで生対談

藤原竜（以下竜）はろ〜ん。対談ナリ〜。

たまち（以下玉）対談ナリカ〜って前もこんな始まりだった様な気が…。

ＣＰＵ司（以下Ｃ）三波春夫でございま（以下略）。ごめん、すべった。

神楽坂光浩（以下神）えっと。今回は何のお話？美味しいタコヤキ屋のことでも…。

玉　え、どことこそのタコヤキや？などと言うのは置いといて。なんか竜氏は忙しそうなので進めときましょう。話。

Ｃ　っつってもねぇ。なんぞしぇんむーの話が背後で話題沸騰しておりますが、今。私はＤＣ持っとらんのでどーでもいいです。

竜　専務ー？

玉　べたやなー。話題沸騰っても、その中身に問題がおおありやね。湯川シェンムーってネタは、セガみずから絶対やると思っていたんだけどなー。まぁいいや、DC持ってる人がいないのでこのネタおしまい。

神　ふふふ…。

Ｃ　んじゃ今回の本にふさわしくときメモの話にでもしますかい？「ときメモにおけるＲＳＳの効果とその意義」とか。

竜　エンジン版知らない人には何のことやらさっぱりですな。あ、でもドラキュラXとかにも使われてたっけ。家のスピーカー、４つ置いてるんでまったく効果のほどが解らないんですけど。

神　「ドラキュラXのマリアって一超サイコーだよねー」(謎

玉　は？ＲＳＳとマリアの関連てなに？しろうとには解らんです。

みつみ美里（以下みつみ）ぐったり。

竜　…今のナニ？

神　しかしまあ…相変わらずのコナミズム対談風景ですね。

Ｃ　いやぁ、私ゃ初参加なんでよく解らんのですが。そーいやＰＳ版とかにはＲＳＳマークなかったよねぇ、うんきっとそうだ。ゆえにエンジン版が最高。ほんとかい。

玉　すんません。ＰＣエンジン版やってません。本文にも書いたけど、わしの知ってる人に「くそ」って言いきったんがいるんですけど、どうしましょう。

竜　俺的には「ときメモ」は「ウィザードリィ」と一緒で想像力のゲームだと思ってるから。実際の高校に当てはめたら「俺高校時代男友達一人しかいなかったなんてことねーよ」とかいう、バカな理論まで出ることになりかねんし。

Ｃ　そらそーだ。あと、なんつーの、ときメモってやっぱり「最初から萌えることを期待している」向きにはつらいんじゃないの？高校生活を共有しているって感覚が出てきてからでしょ、女の子に愛着みたいのが出てくるのって。違う？

神　まあ、ときメモは「恋愛シミュレーション」だからねぇ・・・「シナリオが薄い」とか言う人もいますが、それはときメモの楽しみ方としては、ちょっと疑問あったり、なかったり…。

玉　そうっす。ま、あくまでゲームですから過剰な期待はしないが吉。本気にもしないが良いでしょう。時々いますね。「ギャルゲーってなんで髪の毛ピンクなのーそんなのいるわけないぢゃん」とか言う奴。普段のやってるゲームに出てくる、手から火ぃ出したり、空高くカッ飛んでいったりする人達もいないぞー。あくまでゲームですから。

Ｃ　ついでに言うと、「恋愛シミュレーション」っつー言葉が一人歩きして「恋模様をリアルに描いたゲーム」みたいな期待のされ方になっちゃったのが不幸の始まりだったんじゃないかにゃ。なんか「ドラマシリーズ」とか２とかはそーゆー一人歩きの後押ししてる気がしないでもないですけど。

竜　ちゃんと解っててプレイするってんならいいんですけどもね。

神　さて、私は眠いので、あとは任せた〜。

玉　あう、一人減ってしまわれた。ん〜なんか始まりと違って重い話になってきたねぇ。

竜　んじゃ、話を変えて。今回でコナミズムがラストなんですけど、感慨深いですなぁ。Vol.1からの戦友(笑)おおた…じゃない、たまぢさん？

玉　ええ、長かったですのぅ。Vol.1から3年ちょっとですか。なんか、あんまり成長してないんですけど私。お世話になってばかりやし。今更ペンネーム考える奴はいるし（笑）。

Ｃ　今更初参加の奴はおるし（笑）。

玉　思えば遠くまで来たものです。ここがどんな所かは想像にお任せしますが。いけばわかるさーありがとー！！

竜　あやぶぶなかれ、あやぶべば道はなし。

玉　以上現在の心境を週プロ風にお伝えしました。まぁ冗談はこのぐらいにして、ほんと自分なんかは、竜氏に誘われなければこの世界に足を踏み入れることも無かったでしょう。あらゆる意味で感謝しとります。

竜　いや、むしろ引き込んでゴメン。Ｕ司さんは参加されてみてどーでしたか？

Ｃ　堅い書き方しちゃうことが多いんで、今回ちと不自然な文になってたかなぁってのが気になってますが。それ以外は好きに書かせてもらったんで感謝してます。

竜　つーか、皆カタイっすよ！リラックスリラックス、スラックスッスラックス。はいここ笑うとこ。

玉　まあまあ、たまにはいいぢゃない。これからもよろしく

ねん。どうでも良いけど、自分の文体は毎号ごとに違ってるなりよ。いい加減なところは統一が取れてるけど。

C　あー、私ひとりで堅くしとるんですな。どーもすみません。生まれてすみません。うそ。しかし、まだ落合来やがらねぇし。どうしたってんだいアイツはよぉ。おお、これで少しは柔らかくなったぞ。違う？

竜　フォントを変えてみるというのは？…こ、怖い。ヤメだヤメ！

玉　え？え？こんなとこで自分に振られても。んじゃ、ボンジャックの曲はスプーンおばさんそのもの！決定！！え？だめ。

C　よいよい、よきにはからえ。何様だ俺。それを言ったら、コナミでもフロッガーとかターピンとかどっかで聴いた曲ばっかじゃん。昔はそういう時代だったのだよ。今のコナミからは想像もつかないね。

竜　リアルタイムだなぁ（苦笑）。今コンポから流れてる曲そのままやん。大列車強盗聴こうよう。

玉　それがコナミズムの持ち味。良いところ。なんてな。そう言いながらMDを用意…って大列車強盗じゃなかったんかい！

C　いやいや、これで良いのだよチャーリーくん。しかし、サーカスチャーリーのチャーリーってやっぱりチャップリンから名前とってるのか？藤原さんのご意見はどうすか？

竜　知らないっすよ、あんなピエロ野郎のことなんぞ。眠いナリ～！隣で聴こえるグリーンベレーが更に眠気を誘うナリ～！大列車～！強盗～！（人聞きが悪いなオイ）

玉　なんかもう、何書いてるんだかわかんなくなってきたね。ホントに間に合うかな。とりあえず、大列車強盗の曲はカッコイイってことで。

C　コナミックウェスタンってところですな。妙にテンポが早めなのもナイスですね（村西監督調）。

竜　なんか頭がテンパってきた。ぐわ～、まだこんなにあるんか～！ね、寝ちゃダメ？

玉　全てなかったことにしちゃうか？気付くと体育館の真ん中で、パイプいすに座ってつるし上げ食らってるとか。「ぼくは本を出さなくてもいいんだ」とか。（古いねどうも）

C　とゆー台詞を残してたまぢ氏は風呂に行ってしまわれました。敵前逃亡かぁ～～～っ！？冗談です、ごめんなさい。

玉　おやすみなさい、ごめんなさい。

C　わしゃまだまだ若い者なんぞに負けはせんぞぉ～～～と行きたいところなんですけど、ここで落合乱入して対談ストップの危機を迎えております。まぁあと半ページ、どーにかなるでしょ。とゆーわけで落合、あとはまかせた。ぐぅ。

ＳｈｉＮ落合（以下落）ども、こんばんわ。落合です。コミケ当日の未明になってようやくのこのことやって参りました。これから、コピー紙を一人で520枚も折らなくてはいけません。今、１見開き分、終わりました。あと、480枚もあります。今日は残念ながら、メイドさんを家に置いてきてしまったので、全部一人でやらなくてはいけません。

竜　ちょ、ちょっと…。

落　僕には一緒に同人誌を作っている仲間たちがいますが、みんな寝てしまっています。予想外の展開です。これはきっと神様が御与えになった試練なのでしょう。関係ないですが、ちなみに僕はキリスト教系の高校に通っていました。本当に関係ないですけど。でも、実家は仏

竜　お、落合さんがコワれた……。こういう場合、叩くと直るといった伝統の行事が日本各地で執り行なわれておりますが、現在これをやってしまうとヒューズが飛びそうなので止めときます。

竜オプション（以下オプ）ここからはオプションが対談するケロ。ケロロ～ン。

竜　…誰？

オプ　実はね、藤原くんの大好きなお弁当は「ＡＭ／ＰＭ」のイタリアンハンバーグなんだよ！知ってたケロ？

竜　知るかこの馬鹿ガエル。貴様なんぞケツに爆竹突っ込んで破裂させたる。ホレ。

オプ　ギャア～！

竜　隷書体使うから早死にすんだよこのクソガエル。

オプ　なーんちゃって。そんなに簡単に正義は滅びないケロよ～♪ケロロ～ル！

竜　ぐわ！じゃあ俺悪かい。ケッ、カエルなんぞに俺の人生否定されたかないね。

オプ　カエルじゃないケロ！オプションだケロ！

竜　じゃあさっきから言ってるケロケロは何だっつうの。

オプ　これは私の本体である貴方の深層心理から生まれた（どうこう）ポケットステーションの影響による精神的構造の（云々）フロイトが言うには性的欲求が（ど～たらこ～たら）…解った？

竜　解ったもなにもねーよ。

オプ　このトンチキ。

竜　……俺、もう寝る。

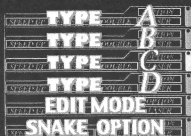
オプ　じゃあ、最後にカメラに向かって一言。

竜　貴様とは二度と喋らねえ。

オプ　以上藤原家から実況生中継でお送り致しました～！

竜　……いつか必ずブッ殺す。

（1999　12/23～12/24）

GRADIUS III

おまけ
ＰＳ２版グラⅢ＆Ⅳが出たときにやっていたインタネランキング。グラⅢC装備で５位になりました。自己ベストはC装備だと２－２なんで、とりあえずは満足です。実は１０位にいるのが神楽坂くん、１５位にいるのはメアドを姉貴に借りてた頃のオレ。他はA装備で１０位入賞。穴場ねらいバレバレ。

順位	名前	周回数	ステージ	スコア
1	SDI	2	3	818030
2	kotoricyan	2	3	809450
3	CASSIS	2	2	660490
4	z3kuwa	2	1	712740
5	Ryu-FJR	2	1	711830
6	hisato	2	1	628770
7	sudo	2	1	623490
8	aso	2	1	612140
9	Trident235	1	10	1196940
10	MatzMra	1	10	1005010
11	dota8	1	10	838450
12	nac	1	10	798920
13	ZUKKO	1	10	673730
14	hisa	1	10	653700
15	323&R-FJR	1	10	604330
16	Xa.	1	9	575720
17	Nori	1	9	575440
18	yamako	1	9	570700
19	ZYG	1	9	502540
20	VGS-DAI	1	9	400910

コナミズムスペシャル　おくづけ

▽Konamism-Special/Postscript▽
■あとがきです。20世紀最後の年も残りわずか。〆切までの時間もあとわずか。上がるのかしら。HDがクラッシュしなけりゃもっと…ああ、もっと！彼のことを忘れさせて！って誰やねん俺。
■明日入稿予定。マニア運か？道よ。ヘン感がお菓子いデスな。
■そんなワシは灯台デモクラシーであり民主主義であり今回も間違っておる。んゴ！などとゲーム帝国ごっこをする花の６８歳独身。好きな花言葉は「切腹」。
■あ、霧の中に川が見えるよ。渡ったら死ぬね、確実に。死ぬんだったらグラⅢＣ装備で２周してから死にたいな。一生死ねないね。なんつって。
■あとがきなのにむちゃくちゃです。寝るな！寝たら死ぬぞ！死ぬ死ぬうるさいっゅ～の！縁起でもない。
■うぐぅ。
■メガドライブ版「ムーンウォーカー」対サターン版「デスクリムゾン」が今世紀のベストバウトだと思った藤原竜に感想のお手紙を！差し入れ歓迎。経験者優遇。社保完備。零細企業。焼肉定食。
■「乱丁落丁だとッ！スタンドの仕業かも知れん、みんな離れろッッッッ！！」スタンド同士は惹かれあうので、つまるところ取っ替えません。ごめんね。
■といったわけでコナミズムなんですが、そろそろページも少なくなってまいりました。これだけページがあると正月休みの半日は潰れて損した気分になっても抗議しないでネ！なぜなら富士は日本一の山だから～♪ファオ！ソウルフル！テンプ～ラ！どの辺があとがきなんでしょうか。まあいいか。楽しいし。
■最後に読んでる人達、読んでくれた人達に。ありがとう、またどこかで
■藤原竜でした。

執筆者一覧

藤原竜
ryu-f@joy.hi-ho.ne.jp
大谷@たまぢ
Secret／連絡は藤原竜へ
ＳｈｉＮ落合
〒156-0043
世田谷区松原 1-7-7 佳川荘 101 落合方
神楽坂光浩
t517z@hotmail.com
ＣＰＵ司
GBH05651@nifty.ne.jp
みつみ美里
mitsumi@os.rim.or.jp
ばんろっほ
banro@rr.iij4u.or.jp
とみやま
rald@din.or.jp

＊記事内容以外の問い合わせは藤原竜へお寄せください。

発行日
2000/12/29
編集発行人
藤原竜
発行
Konamism
販売
Command Z-80
印刷所
しまや出版様
連絡先
〒339-0053
埼玉県岩槻市城町 1-4-40
加藤方　藤原竜
ryu-f@joy.hi-ho.ne.jp

KONAMISM
SPECIAL